

6e édition française

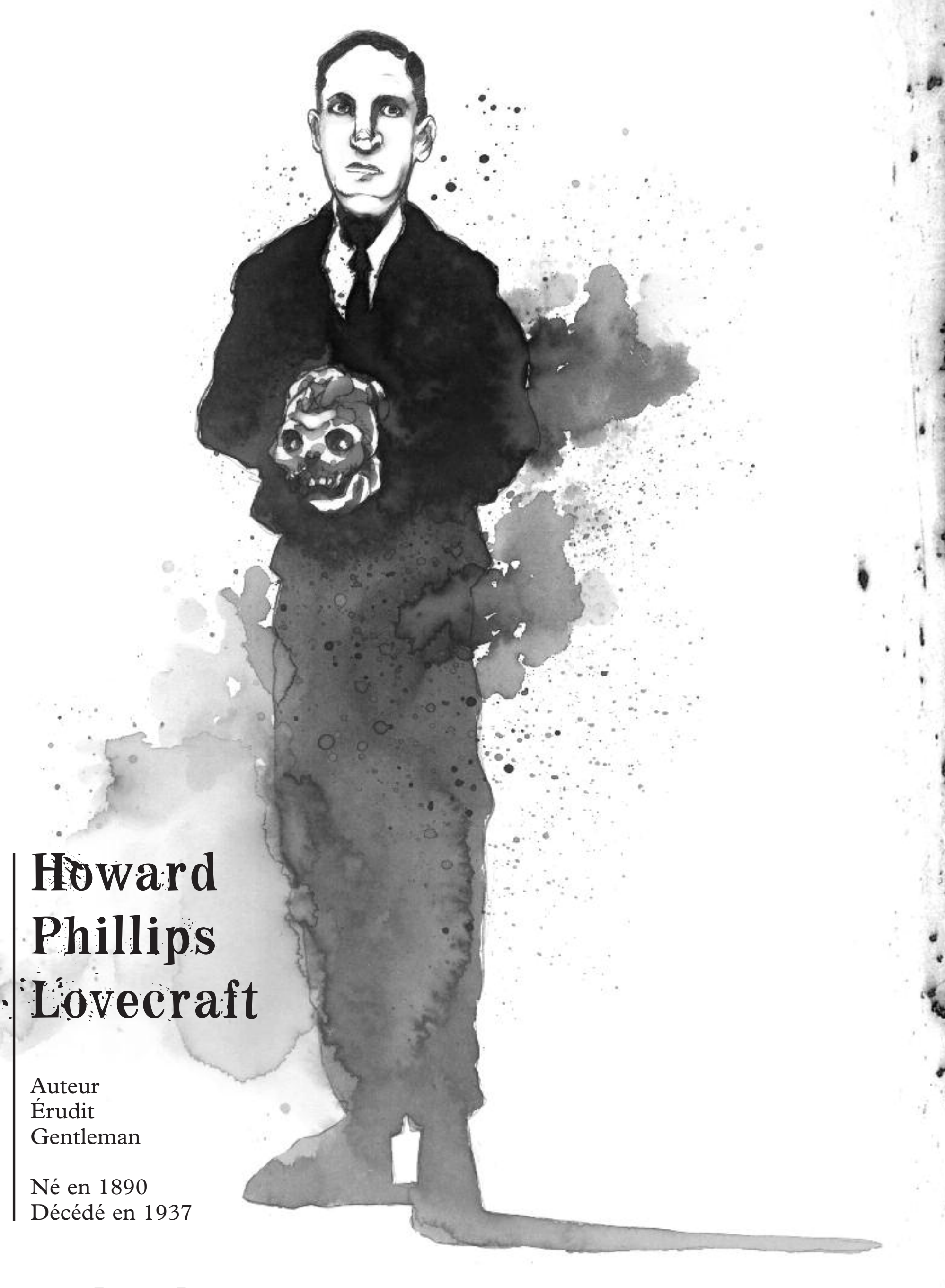
Les Terres de Lovecraft
Innsmouth
Avant et après la chute

un Baroud d'honneur
dans les terres de Lovecraft

par Kevin Ross

Avec
Fred Behrendt, Mike Szymanski, Scott Aniolowski,
Mark Morrisson, Keith Herber, Mike Lay,
Ralph Dula, Gary Sumpter,
Lucya Szachnowski et Gary O'Connel

Éditions Sans-Détour



www.Sans-Detour.com

Pour la version américaine

Auteur de "Escape From Innsmouth" : Kevin Ross
Auteurs de "Before The Fall" : Mike Lay, Ralph Dula, Gary Sumpter , Lucya Szachnowski et Gary O'Connel.
Direction éditoriale : Lynn Willis
Illustration de couverture : Tom Sullivan
Illustrations intérieures : M. Wayne Miller
Cartes : Drashi Khendup
Chaosium c'est : Lynn Willis, Charlie Krank, Ben Monroe, David Mitchell, Dustin Wright & diverses créatures étranges

Pour la version française

Traduction : Philippe Auribeau
Relecture : Lisette Hanrion
Couverture, maquette intérieure : Christian Grussi
Recherches photographiques : Sabrina Scheffer et Christian Grussi
Plans : Christine Schlicht, Aljoscha Nett et Kim Schneider
Illustrations : El Théo
Scénario inédit "Après la Chute" : Philippe Auribeau

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH • ISBN : 978-2-917994-26-9
Édition et dépôt légal : Février 2011

Table des matières

Je souhaiterais remercier les personnes suivantes pour m'avoir aidé à concrétiser cet ouvrage : Keith Herber et Lynn Willis pour leur aide, leurs conseils et ouvrages de références, Mark Morrison, Scott Aniolowski, Fred Behrendt, Mike Szymanski et Richard Watts ; Jason C. Eckhardt, John T. Snyder et Tom Sullivan ; *Crypt of Cthulhu*, *Lovecraft Studies* et de nombreuses autres publications de Necronomicon Press ; John Tynes et *The Unspeakable Oath* ; le magazine Fangoria (pour les illustrations de Berni Wrightson et Dirk Smith) ; Todd Woods, Mike Cunningham, Scott Cragle et Rich Voyek. Les joueurs de l'Iowa : Jim Weiman, Stephanie A. Propp, Timothy G. Hunsicker, Anthony Forsmark, les vaillants soldats australiens : Phil Anderson, Marion Anderson, David Conyers, Tom Conyers.

Copyright 1910
by Wallace Nutting

Introduction

« …de sombres légendes s'accumulaient depuis des générations sur cette ville croulante, à moitié déserte, et ses habitants. On parle de marchés abominables conclus vers 1850, et d'un apport insolite « pas tout à fait humain » dans les vieilles familles de l'ancien port de pêche en déclin – des légendes comme seuls les Yankees d'autrefois savent en imaginer et en répéter avec toute leur épouvante. »

HP Lovecraft, *« Le Monstre sur le Seuil »*

Cette petite ville côtière du Massachussets est née de l'imagination fertile de H.P. Lovecraft, qui y a situé une de ses nouvelles les plus célèbres, *Le Cauchemar d'Innsmouth,* que vous trouverez après cette introduction et dont la lecture est fortement conseillée pour s'imprégner de l'atmosphère délétère qui règne dans cette bourgade.

La connaissance par les joueurs de cette nouvelle ne saurait gêner le déroulement de la campagne qui est présentée dans ce supplément. En effet, en plus des abominations décrites par Lovecraft, le gardien trouvera nombre de nouvelles horreurs qui pousseront les investigateurs dans leurs derniers retranchements.

La description d'Innsmouth contenue dans cet ouvrage est basée sur les récits de Lovecraft, ainsi que sur d'autres écrits d'Auguste Derleth. Innsmouth a toutefois été moins décrite que d'autres villes de ce qui a été appelé *Les Terres de Lovecraft*.

La raison en est simple ; Innsmouth n'est habituellement pas une ville où l'on revient.

C'est, parmi toutes les communautés créées par Lovecraft, celle qui fait naitre la terreur la plus brutale et la plus instinctive.

Ancien port de pêche florissant, la ville a progressivement sombré dans un marasme à la fois financier et moral, n'hésitant pas à livrer progressivement sa population à des créatures monstrueuses pour assurer sa survie.

Ainsi arrivèrent les Profonds, ces créatures affiliées au Grand Cthulhu, et dont la cité sous-marine de Y'ha-nthlei fait partie intégrante de la nouvelle Innsmouth. A moins que ce ne soit le contraire.

Innsmouth est devenue une ville abâtardie, victime de ses choix, et prisonnière de ses bienfaiteurs monstrueux et de la dynastie des Marsh qui a prospéré à leur contact.

Ce supplément donnera la possibilité de mettre en place une campagne qui verra les investigateurs découvrir progressivement la ville d'Innsmouth, son mode de vie et ses habitants maudits, avant de participer à sa chute. Enfin, quand ils penseront en avoir terminé avec les horreurs d'Innsmouth, la ville se rappellera à leur (mauvais) souvenir pour leur montrer que la victoire remportée n'a fait qu'ouvrir une nouvelle ère d'atrocités.

Dans ce domaine, Innsmouth est et restera sans égale.

Le guide de la ville contenu dans cet ouvrage présente Innsmouth telle qu'elle se trouvait dans les semaines qui suivirent les événements décrits dans la nouvelle *Le Cauchemar d'Innsmouth*. Les scénarios de la partie intitulée « *Avant la Chute* » proposent de vivre des aventures dans les années qui précédèrent le raid, mais la plupart des informations contenues dans le guide resteront pertinentes.

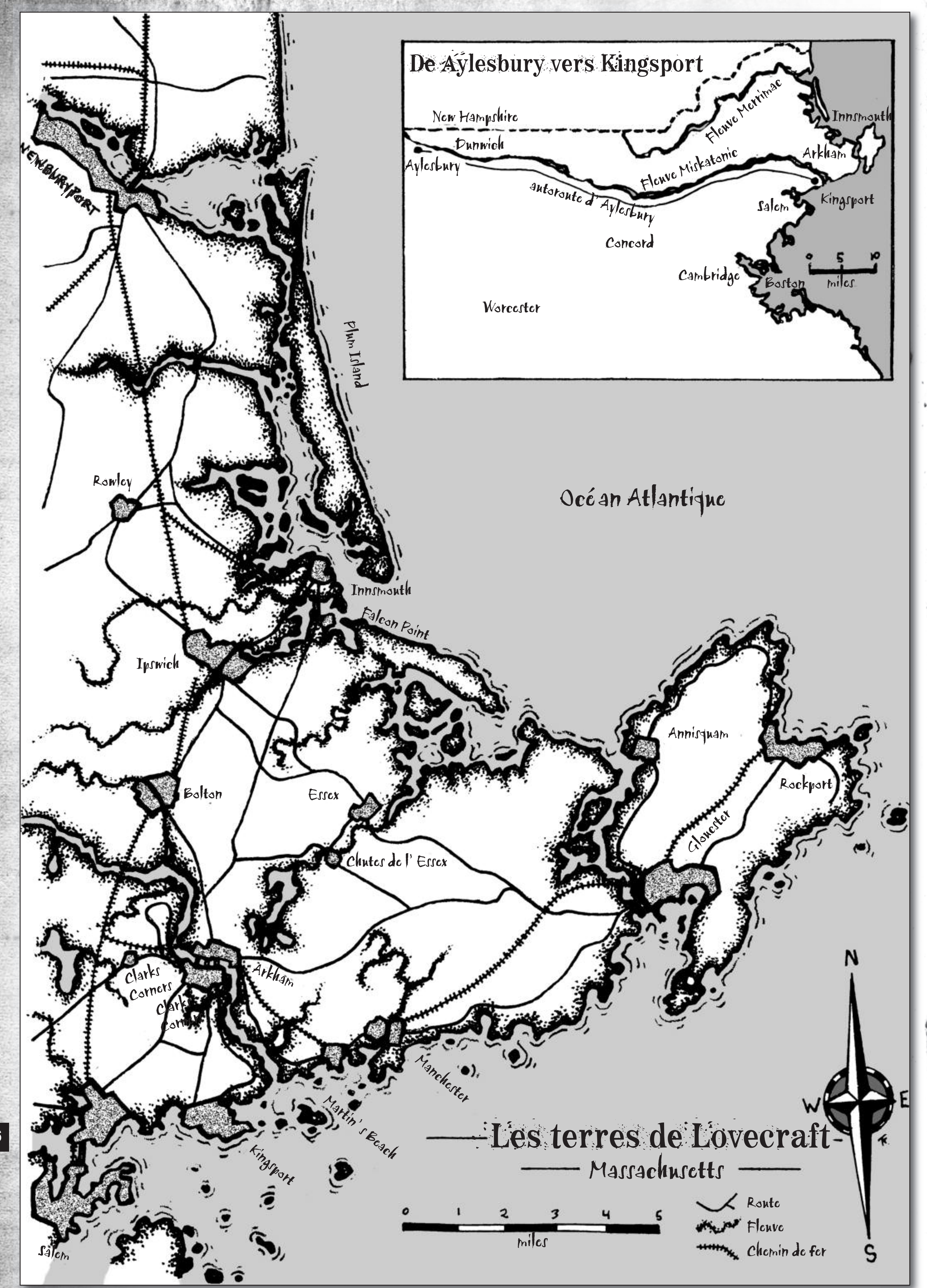
Le *Raid sur Innsmouth* constitue le point d'orgue de ce supplément. C'est une aventure grand format qui poussera les investigateurs dans leurs derniers retranchements en les impliquant dans l'assaut massif que mènera l'armée américaine sur la ville maudite afin d'y mettre fin au règne des hybrides.

Dans la nouvelle originale, le Raid était situé en février 1928. Toutefois, il est conseillé au gardien de moduler cette date en fonction de sa propre campagne, en particulier s'il souhaite utiliser d'autres suppléments de la série *Les Terres de Lovecraft*, chronologiquement situés pour la plupart à l'automne 1928. Le gardien pourra ainsi, s'il le souhaite, prendre le temps de mettre en place d'autres aventures avant que l'assaut ne détruise partiellement la ville et la débarrasse de ses maîtres mutants. Il pourra par exemple, en plus des scénarios développés dans ce supplément, mettre en scène certains des *germes sinistres* proposés à la fin de ce livre.

Enfin, pour ceux qui auront survécu, la partie intitulée « Après la chute » permettra aux investigateurs de revenir à Innsmouth quelques années après le Raid, dans un contexte de crise économique mondiale et de dépravation morale.

A la fin de ces aventures, Innsmouth sombrera définitivement dans la ruine, et deviendra rapidement une ville fantôme, abandonnée des hommes.

Philippe Auribeau



De Aylesbury vers Kingsport
New Hampshire
Dunwich
Aylesbury
autoroute d' Aylesbury
Fleuve Merrimac
Fleuve Miskatonic
Innsmouth
Arkham
Kingsport
Salem
Concord
Cambridge
Boston
Worcester
0 5 10
miles
Newburyport
Plum Island
Rowley
Océan Atlantique
Innsmouth
Falcon Point
Ipswich
Annisquam
Rockport
Bolton
Essex
Glouster
Chutes de l' Essex
Clarks Corners
Arkham
Manchester
Martin's Beach
Kingsport
Salem
Les terres de Lovecraft
Massachusetts
0 1 2 3 4 5
miles
Route
Fleuve
Chemin de fer
N
W
E
S

Les terres de Lovecraft sont situées au nord-est du Massachusetts. La plus importante portion s'étend le long de la vallée du fleuve Miskatonic, depuis Dunwich dans l'Ouest lointain jusqu'à son embouchure dans l'océan Atlantique, située entre Arkham, Kingsport et Martin's Beach. Les références aux autres ouvrages de la série des « Terres de Lovecraft » sont indiquées à chaque fois qu'elles contiennent des informations essentielles

Annisquam – centre de vacances d'été situé dans Gloucester (voir plus bas).

Arkham – pop. 22562, établie en 1692, incorporée* en 1699. Le textile constitue l'essentiel de l'industrie actuelle. Foyer de l'université Miskatonic. D'étranges apparitions ont été signalées dans les proches bois de Billington et à la ferme de Nahum Gardner, tous deux situés à l'ouest de la ville. Détaillée dans *Les terres de Lovecraft : Arkham*.
**NdT : une ville incorporée est une ville reconnue par l'État dont elle dépend.*

Aylesbury – pop. 16539, établie en 1802 sur le site de l'ancien village de Broton. Construite pour être une cité industrielle et financée par les entrepreneurs d'Arkham et de Boston. Le textile en constitue l'entreprise principale.

Beverly – pop. 27478, établie en 1626 dans les environs de Salem, incorporée en 1688. Foyer des premières filatures de coton des États-Unis (1788). Les manufactures de chaussures et toutes les entreprises qui en découlent forment ses principales industries.

Bolton – pop. 15539, fondée en 1650. Ville industrielle spécialisée dans les chaussures, le cuir et le textile.

Boston – pop. 782623, établie en 1630. La capitale du Massachusetts. Site de Bunker Hill, Faneuil Hall, du « massacre de Boston » et de la « Boston Tea Party ». D'importantes bibliothèques incluent la Boston Public Library avec son million de volumes, l'Athenaeum de Boston, la société des historiens du Massachusetts, la bibliothèque généalogique historiale de Nouvelle Angleterre et la société bostonienne d'histoire naturelle. Les industries principales comportent l'imprimerie et la publication, les vêtements pour les deux sexes et le transport par bateau. Boston est en effet un port international.

Cambridge – pop 124451, établie en 1630. Foyer de l'université d'Harvard, de la faculté Radcliffe et de l'institut de technologie du Massachusetts (le MIT). Cambridge est le site des premières presses d'Amérique. Les industries comprennent l'imprimerie et la publication ainsi que les manufactures de savon et de bonbons et les appareils électriques.

Concord – pop. 7056, fondée en 1635. Site du « coup de feu entendu d'un bout à l'autre du monde ». Demeure de Ralph Waldo Emerson, de Henry D. Thoreau et de Louisia May Alcott.

Danvers – pop. 11893, située à approximativement cinq kilomètres à l'ouest de Beverly. Établie en 1626 et connue jusqu'en 1757 sous le nom de Village de Salem. Centre des activités de sorcellerie en 1692 et lieu de naissance de Israel Putnam. Non loin se trouve l'hôpital d'État pour déments du Massachusetts.

Dean's Corners – pop. 83, établie en 1821. Petite ville sur l'autoroute d'Aylesbury, dernier arrêt avant terminus. A l'origine arrêt sur le trajet des diligences, Dean's Corners traite désormais avec les automobilistes de la route d'Aylesbury. Une fouille conjointe de la société pour la recherche sur les Indiens d'Amérique et de la section archéologie de l'université Miskatonic est actuellement menée à quelques kilomètres au sud-est. Plus de détails dans *Contes de la vallée du Miskatonic*.

Dunwich – pop. 373, établie en 1692. Petite communauté agricole. Anciennement site de grandes scieries. De sombres forces semblent courir dans les veines des habitants décadents de Dunwich. Détaillée dans *Retour à Dunwich*.

Essex – pop. 1654, établie en 1634, incorporée en 1819. Célèbre pour ses chantiers navals et pour ses bancs de palourdes.

Falcon Point – pop. 56, établi en 1696. Petit village de pêcheurs juste au sud d'Innsmouth. Détaillé dans *L'évasion d'Innsmouth* et dans *Adventures in Arkham Country*.

Fitchburg – pop. 45448, située à quinze kilomètres au sud-est de Dunwich, par delà l'autoroute d'Aylesbury. Incorporée en 1764. Possède de grandes manufactures de papier, est le siège du comté de Worcester.

Framingham – pop. 25118, située à 25 kilomètres à l'ouest de Boston, établie en 1640, incorporée en 1700. Ses industries touchent aux chapeaux de paille, aux bottes et aux chaussures, aux objets de caoutchouc, aux chaudières et aux médicaments brevetés. Elle contient également l'arsenal et la maison de correction pour femmes de l'État.

Gloucester – pop. 25101, établie par des pêcheurs anglais en 1623, incorporée en 1642. Destination populaire en été et plus grand port de pêche en eaux salées des États-Unis. A l'intérieur même des limites de la ville se trouve le centre de vacances d'Annisquam.

Innsmouth – pop. 367, fondée en 1643. Active au départ dans le commerce avec la Chine. Fournit de nombreux corsaires durant la Guerre d'Indépendance et la guerre de 1812. La pêche en est l'industrie principale. Une petite raffinerie d'or est encore en exercice. Innsmouth est contrôlée par la décadente famille des Marsh, depuis plusieurs années des indices sont trouvés indiquant la présence de sinistres forces vivant sous la mer, près du récif du Diable. Détaillée dans *L'évasion d'Innsmouth*.

Ipswich – pop. 6098, établie en 1633 sous le nom d'Aggawa, incorporée en 1634. Destination populaire d'été et site du plus vieux pont arqué d'Amérique. Foyer du révérend Nathaniel Ward.

Kingsport – pop. 7834, fondée en 1639, incorporée en 1651. Berceau de nombreux corsaires lors de la Guerre d'Indépendance. Destination estivale et colonie d'artistes dont la pêche est la principale industrie. Des rumeurs abondent sur un étrange culte du feu pratiquant sous les rues de la ville. Détaillée dans *Kingsport, cité des brumes* et dans *Contes de la vallée du Miskatonic*.

Lexington – pop. 7785, située à huit kilomètres au nord-est de Cambridge, le long de la route 3. Fondée en 1642. Site du premier conflit armé de la Guerre d'Indépendance et destination de la course à cheval de Paul Revere. La culture maraîchère et les laiteries constituent les principales industries.

Lowell – pop. 114759, située à 15 kilomètres au nord de Concord sur le fleuve Merrimack. Incorporée en 1826. Foyer de nombreuses filatures textiles et lieu de naissance de James McNeil Whistler. Siège du comté du Middlesex.

Lynn – pop. 10681, située à 8 kilomètres au sud-ouest de Salem. Fondée en 1629. Cité industrielle célèbre pour ses chaussures et ses bottes, une industrie qu'elle a initiée en 1636. Les premières fonderies de Nouvelle Angleterre y furent installées en 1643.

Manchester – pop. 2599, établie en 1630. Destination de vacances perçue par certains comme étant la plus belle de toute la côte atlantique et résidence d'été favorite de nombreux diplomates étrangers.

Marblehead – pop. 8414, située juste au sud-est de Salem. Établie en 1629, séparée de Salem en 1649. Offrit de nombreux corsaires durant la Guerre d'Indépendance et la guerre de 1812. Destination estivale populaire et centre de yachting. Les principales industries comportent la manufacture de chaussures pour enfants, la pêche et le port de plaisance et de yachting. Considérée par certains comme étant le « lieu de naissance de la marine américaine ».

Martin's Beach – pop. 867, établie en 1644. Petit village de pêcheurs et destination de vacances. A certaines occasions, une étrange créature a été vue dans cette partie de l'océan. Détaillée dans *Dead Reckonings*.

Mayotteville – pop. 1997, fondée en 1667 par des colons de Bolton, située à quelques kilomètres au sud seulement le long de la route. A été récemment le lieu d'une étrange apparition ailée. Détaillée dans *Adventures in Arkham Country*.

Newburyport – pop. 16618, établie en 1635, séparée de Newbury en 1764. Cité de manufactures et port de pêche, Newburyport était pleine de corsaires durant la Guerre d'Indépendance et la guerre de 1812. La ville était aussi célèbre pour ses contrebandiers et, avant la Guerre civile, bénéficiait d'une forte activité dans la pêche, la chasse à la baleine et le commerce. Siège du comté de l'Essex.

Peabody – pop. 21677, située juste à l'ouest de Salem dont elle faisait partie à l'origine. Elle fut incorporée en 1855. La ville s'est spécialisée dans les manufactures du cuir, les machines à travailler le cuir et les objets en coton.

Quincy – pop 67655, établie en 1625 sous le nom de Merry Mount, une communauté connue pour avoir dansé autour de « mâts de mai » et adoré Dagon. Les colons originels furent finalement chassés par les membres des communautés puritaines des alentours. Désormais foyer de chantiers navals modernes. Lieu de naissance de John Adams, de John Quincy Adams et de John Hancock.

Rockport – pop. 2345, établie à l'origine en 1690, séparée de Gloucester en 1840. Destination estivale célèbre pour ses vastes colonies artistiques.

Salem – pop. 44688, fondée en 1626 par Roger Conant. Site des procès aux sorcières de 1692 et lieu de naissance de Nathaniel Hawthorne. Salem a été autrefois très active dans le commerce avec la Chine et fut le foyer du premier millionnaire américain, Elias Haskett Derby. La ville fournit de nombreux corsaires durant la Guerre de Sept Ans, la Guerre d'Indépendance et la guerre de 1812. Foyer de l'Institut de l'Essex, du musée maritime Peabody et de l'Athenaeum de Salem.

Waltham – pop. 38144, située quinze kilomètres à l'ouest de Cambridge le long de la route 117. Incorporée en 1738. Foyer de la plus grande usine de montres et site de la première filature de coton d'Amérique (1814).

Worcester – pop. 197788, d'abord établie en 1657 puis abandonnée deux fois pour cause d'attaques indiennes, d'abord en 1675 puis en 1702. Incorporée en 1722. Ses industries incluent la production de câbles et des produits qui en découlent. Foyer de l'université Clark, de l'école polytechnique de Worcester, de la faculté jésuite de la Sainte Croix et de la faculté d'Assomption. Site de la société américaine des antiquaires, de la société d'histoire naturelle de Worcester et de la société des historiens de Worcester, toutes largement dotées en musées et en bibliothèques. A abrité à un moment ou à un autre Elias Howe, Eli Whitney, Dorothea Lynde Dix et Clara Barton.



Le cauchemar d'Innsmouth



Le cauchemar d'Innsmouth

Par H.P. Lovecraft

1

Au cours de l'hiver 1927-1928, des fonctionnaires du gouvernement fédéral menèrent une enquête mystérieuse et confidentielle à propos de certains faits survenus dans l'ancien port de pêche d'Innsmouth, Massachusetts. Le public ne l'apprit qu'en février, à l'occasion d'une importante série de rafles et d'arrestations, suivie de l'incendie volontaire et du dynamitage – avec les précautions qui s'imposaient – d'un nombre considérable de maisons délabrées, vermoulues et qu'on supposait vides, le long du front de mer abandonné. Les esprits peu curieux considérèrent cet événement comme l'un des affrontements les plus graves de la guerre intermittente contre les trafiquants d'alcool.

Néanmoins, les plus attentifs lecteurs de la presse s'étonnèrent du nombre prodigieux des arrestations, des forces de police exceptionnelles qu'on y mobilisa, et du secret qui entourait le sort des prisonniers. Il ne fut pas question de procès, ni même d'accusation précise ; et l'on ne vit par la suite aucun des captifs dans les geôles officielles du pays. Il y eut de vagues déclarations à propos de camps de concentration, de maladie, et plus tard de dispersion dans diverses prisons militaires et navales, mais on ne sut jamais rien de positif. Innsmouth elle-même resta presque dépeuplée, et c'est à peine si elle commence aujourd'hui à donner quelques signes d'une lente renaissance.

Les protestations de nombreuses organisations libérales donnèrent lieu à de longs entretiens tenus secrets, et l'on emmena leurs représentants visiter certains camps et prisons. À la suite de quoi, lesdites organisations devinrent singulièrement passives et réticentes. Les journalistes furent plus difficiles à manier, mais ils finirent par coopérer, pour la plupart, avec le gouvernement. Un seul journal – un petit format toujours suspect d'extravagance – parla d'un sous-marin de grande profondeur qui aurait déchargé des torpilles dans l'abîme situé au-delà du Récif du Diable. Cette nouvelle, recueillie au hasard d'un café de matelots, parut vraiment très invraisemblable puisque le bas et noir récif se trouve à un bon mille et demi du port d'Innsmouth.

Les gens de la campagne et des villes environnantes échangèrent maints propos à voix basse, mais n'en dirent presque rien aux étrangers. Depuis bientôt un siècle qu'ils parlaient de l'agonisante Innsmouth à moitié déserte, rien de nouveau ne pouvait être plus hideux et délirant que ce qu'on avait chuchoté et insinué dans les années passées. Bien des incidents leur avaient appris à se taire, et désormais on aurait en vain tenté de les contraindre. D'ailleurs ils ne savaient pas grand-chose car de vastes marécages, désolés et sans habitants, séparent Innsmouth de l'intérieur des terres.

Mais je vais enfin braver l'interdit qui fait le silence sur cette affaire. Les résultats, j'en suis certain, sont tellement décisifs qu'à part une violente répulsion, on ne risque aucun dommage public à laisser entendre ce qu'ont découvert à Innsmouth ces enquêteurs horrifiés. Du reste, il peut y avoir à ces découvertes plus d'une explication. J'ignore dans quelle mesure on m'a raconté, même à moi, toute l'histoire, et j'ai bien des raisons pour ne pas avoir envie d'approfondir. Car je m'y suis trouvé mêlé plus étroitement qu'aucun autre profane, et j'en ai reçu des impressions qui peuvent encore me mener à des décisions radicales.

C'est moi qui, affolé, me suis enfui d'Innsmouth à l'aube du 16 juillet 1927, et dont les appels épouvantés ont entraîné l'enquête et l'action du gouvernement telles qu'on les a rapportées. J'ai préféré garder le silence tant que l'affaire était incertaine et de fraîche date ; mais maintenant, c'est une vieille histoire qui ne suscite plus la curiosité ni l'intérêt du public, et j'éprouve un étrange désir de dire tout bas les effroyables heures que j'ai passées dans ce lieu malfamé et malchanceux, havre de mort et de monstruosités impies. Le seul fait de raconter m'aide à reprendre confiance en mes propres facultés, en prouvant que je n'ai pas été simplement la première victime d'une hallucination contagieuse et cauchemardesque. Il m'aide aussi à me décider pour le pas terrible que je vais avoir à franchir.

Je n'avais jamais entendu parler d'Innsmouth avant la veille du jour où je la vis pour la première et – jusqu'ici – dernière fois. Je fêtais ma majorité en parcourant la Nouvelle-Angleterre – en touriste, amateur d'antiquités et de généalogie – et j'avais projeté d'aller directement du vieux Newburyport jusqu'à Arkham, d'où venait la famille de ma mère. N'ayant pas de voiture, je voyageais par le train, le tramway et le car, en choisissant toujours le trajet le plus économique. À Newburyport, on me dit que pour Arkham il fallait prendre le train à vapeur ; ce fut seulement au guichet de la gare, où j'hésitais, trouvant le billet trop cher, que j'appris l'existence d'Innsmouth. L'employé, gros homme au visage rusé, dont le langage prouvait qu'il n'était pas du pays, sembla comprendre mes soucis d'économie et me suggéra une solution qu'aucun de mes informateurs ne m'avait proposée.

« Vous *pourriez* prendre le vieil autobus, je crois, dit-il avec une certaine hésitation, mais on ne l'aime pas beaucoup par ici. Il passe par Innsmouth – vous avez dû en entendre parler – et ça ne plaît pas aux gens. C'est un type d'Innsmouth qui conduit – Joe Sargent – mais j'ai l'impression qu'il ne doit jamais charger aucun client ni ici ni à Arkham. Je me demande comment il fait pour continuer. Les places doivent pas être chères, mais j'y vois jamais plus de deux ou trois personnes – et toujours des gens d'Innsmouth. Il quitte la grand-place – en face de la pharmacie Hammond – à dix heures du matin et à sept heures du soir, à moins qu'il ait changé dernièrement. Ça a l'air d'une terrible guimbarde – j'ai jamais été dedans. »

Ce fut donc la première fois que j'entendis parler de la sombre Innsmouth. Toute mention d'une agglomération ni portée sur les cartes ordinaires ni mentionnée dans les guides récents m'aurait intéressé, mais la manière bizarre dont l'employé y avait fait allusion éveilla une sorte de réelle curiosité. Une ville capable d'inspirer à ses voisins une telle répugnance devait au moins, me dis-je, sortir de l'ordinaire et mériter l'attention d'un touriste. Si elle était avant Arkham, je m'y arrêterais – je priai donc l'employé de m'en parler un peu. Il fut très circonspect, et aborda le sujet d'un air un peu condescendant.

« Innsmouth ? Ma foi, c'est une drôle de ville à l'embouchure du Manuxet. C'était presque une cité – en tout cas un grand port avant la guerre de 1812 – mais tout s'est détraqué dans les cent dernières années à peu près. Plus de chemin de fer – le B. & M.[1] n'y passe jamais, et la ligne secondaire qui venait de Rowley a été abandonnée il y a des années.

« Il reste plus de maisons vides que de gens, je crois, et pour ainsi dire il n'y a plus de commerces sauf la pêche et les parcs à homards. Toutes les affaires se font surtout ici ou à Arkham ou Ipswich. Autrefois, ils avaient quelques fabriques, mais il ne reste rien aujourd'hui qu'un atelier d'affinage d'or qui fonctionne à très petit rendement.

« N'empêche que, dans le temps, c'était une grosse affaire, et le vieux Marsh, son propriétaire, doit être riche comme Crésus. Drôle de type, d'ailleurs, toujours bouclé chez lui. Il aurait attrapé sur le tard une maladie de peau ou une difformité qui l'empêcherait de se montrer. C'est le petit-fils du capitaine

[1] B & M. : la ligne Boston et Maine. *(N.d.T.)*

Obed Marsh, qui a fondé l'affaire. Sa mère devait être une espèce d'étrangère – on dit une insulaire des mers du Sud –, aussi ça a fait un boucan de tous les diables quand il a épousé une fille d'Ipswich voilà cinquante ans. On est toujours comme ça avec les gens d'Innsmouth, et ceux de par ici qui ont du sang d'Innsmouth essaient toujours de le cacher. Mais les enfants et les petits-enfants de Marsh, pour ce que j'en ai vu, m'ont l'air tout à fait comme tout le monde. Je me les suis fait montrer ici – bien que, maintenant que j'y pense, on n'ait pas vu les aînés ces derniers temps. Le vieux, je l'ai jamais vu.

« Et pourquoi tout le monde en veut comme ça à Innsmouth ? Ma foi, jeune homme, il ne faut pas attacher trop d'importance à ce que disent les gens du pays. Ils sont difficiles à mettre en train, mais quand ils ont démarré, ça n'en finit plus. Ils n'ont fait que raconter des histoires sur Innsmouth – ou plutôt chuchoter – pendant les cent dernières années, je pense, et j'en conclus qu'ils ont peur, surtout. Certaines de ces fables vous feraient rire – comme celle du vieux capitaine Marsh qui aurait conclu un pacte avec le diable et aurait fait venir des diablotins de l'enfer pour les installer à Innsmouth, ou ces espèces de cultes sataniques et de terribles sacrifices dans un endroit près des quais qu'on aurait découvert autour de 1845 – mais je viens de Panton, dans le Vermont, et tout ça ne prend pas avec moi.

« Pourtant, je voudrais que vous entendiez ces vieux à propos du récif noir, un peu à distance de la côte – le Récif du Diable, ils l'appellent. Il est bien au-dessus de l'eau la plupart du temps, et jamais loin sous la surface, mais on peut pas dire que c'est une île. Ils racontent qu'on y voit quelquefois toute une légion de diables – vautrés dessus, ou qui ne font qu'entrer et sortir de cavernes près du sommet. C'est une masse inégale et déchiquetée, à un bon mille du rivage, et vers la fin des années de navigation active, les marins faisaient de grands détours pour l'éviter.

« Je veux dire, les marins qui n'étaient pas d'Innsmouth. Une des choses qu'on reprochait au vieux capitaine Marsh, c'était censément d'y aborder de nuit, parfois, quand la marée le permettait. Il le faisait peut-être, car la nature du rocher est sans doute intéressante, et il est possible aussi qu'il ait cherché un butin de pirates, et même qu'il l'ait trouvé ; mais on prétendait qu'il allait y retrouver des démons. En fait, je crois bien que c'est vraiment le capitaine qui a donné au récif sa mauvaise réputation.

« C'était avant la grande épidémie de 1846, qui a emporté plus de la moitié des gens d'Innsmouth. On n'a jamais su exactement de quoi il retournait ; ça devait être une maladie étrangère rapportée de Chine ou d'ailleurs par les bateaux. En tout cas ça a fait du vilain : il y a eu des émeutes et toutes sortes d'horreurs dont la ville, je crois, n'a jamais été délivrée et elle ne s'en est pas remise. Il ne doit pas y vivre aujourd'hui plus de trois cents ou quatre cents habitants.

« Mais la vraie raison de l'attitude des gens d'ici, c'est simplement un préjugé racial – et je ne peux pas dire que je leur en fasse reproche. Moi-même j'ai horreur de ceux d'Innsmouth et je ne voudrais pas aller chez eux. Vous devez savoir – bien que je voie à votre accent que vous êtes de l'Ouest – que beaucoup de nos bateaux de Nouvelle-Angleterre avaient souvent affaire avec de drôles de ports en Afrique, en Asie, dans les mers du Sud et un peu partout, et qu'ils en ramenaient quelquefois de drôles d'individus. Vous avez sans doute entendu parler du gars de Salem qui est rentré chez lui avec une femme chinoise, et vous savez peut-être qu'il y a encore un tas d'indigènes des îles Fidji dans les parages de Cape Cod.

« Eh bien, il doit y avoir une histoire de ce genre dans le cas des gens d'Innsmouth. La ville a toujours été profondément coupée du reste du pays par les cours d'eau et les marécages, si bien qu'on connaît mal les tenants et les aboutissants de l'affaire ; mais il est plus que probable que le capitaine Marsh a ramené des spécimens bizarres quand il avait trois bateaux en service dans les années 1820 et 1830. Il y a sûrement encore aujourd'hui quelque chose de spécial dans le physique des habitants d'Innsmouth – je sais pas comment l'expliquer, mais ça vous met mal à l'aise. Vous le remarquerez un peu chez Sargent si vous prenez son bus. Certains ont la tête curieusement étroite, le nez plat, des yeux saillants et fixes qu'on ne voit jamais se fermer, et leur peau n'est pas normale. Elle est rêche et couverte de croûtes, toute ridée et plissée sur les côtés du cou. Ils deviennent chauves aussi, de très bonne heure. Les plus vieux sont les pires – en réalité, je ne crois pas en avoir jamais vu de vraiment vieux dans ce genre-là. Ils doivent mourir de saisissement en se voyant dans la glace ! Les animaux les détestent – ils avaient beaucoup d'ennuis avec les chevaux avant l'arrivée des automobiles.

« Personne par ici, ni à Arkham ou Ipswich, ne veut avoir de rapports avec eux, et ils se montrent eux-mêmes distants quand ils viennent en ville ou si quelqu'un essaie de pêcher dans leurs eaux. C'est curieux qu'il y ait toujours des tas de poissons au large d'Innsmouth quand il n'y en a nulle part ailleurs – mais essayez un peu d'aller en pêcher et vous verrez comment on vous fera déguerpir ! Ces gens-là venaient habituellement ici par le train – en allant à pied le prendre à Rowley quand la voie de raccordement a été abandonnée – mais à présent, ils prennent cet autobus.

« Oui, il y a un hôtel à Innsmouth – on l'appelle la *Maison Gilman* –, je crois qu'il n'est pas bien fameux et je ne vous conseille pas de l'essayer. Vaut mieux rester ici et prendre le bus de dix heures demain matin ; ensuite vous aurez un autobus pour Arkham à huit heures du soir. Il y a deux ans, un inspecteur du travail a couché au *Gilman,* et il a eu beaucoup à s'en plaindre. Ils ont de drôles de clients, on dirait : il a entendu dans d'autres chambres – bien que la plupart aient été vides – des voix qui lui ont donné la chair de poule. C'était une langue étrangère, à son avis, mais le pire c'était une certaine voix qui parlait de temps à autre. Elle avait un son tellement anormal – comme un clapotement – qu'il a pas osé se déshabiller ni se coucher. Il a veillé jusqu'au matin et il a filé à la première heure. La conversation avait duré presque toute la nuit.

« Ce gars-là – il s'appelait Casey – en avait long à dire sur la méfiance des gens d'Innsmouth qui le surveillaient et avaient un peu l'air de monter la garde. L'entreprise de Marsh lui avait paru bizarre : elle était installée dans un vieux moulin sur les dernières chutes du Manuxet. Ce qu'il disait concordait avec ce que j'avais entendu raconter. Des livres mal tenus, pas de comptes précis pour aucune des différentes transactions. Voyez-vous, on s'est toujours demandé d'où les Marsh tiraient l'or qu'ils apportaient. Ils ont jamais eu l'air d'acheter beaucoup de ct'article-là, et pourtant, voilà bien des années, ils envoyaient par bateaux des quantités de lingots.

« On a beaucoup parlé d'une curieuse espèce de bijoux étrangers que les marins et les ouvriers de l'affinage auraient quelquefois vendus en douce, ou qu'on aurait vus une ou deux fois portés par les femmes chez les Marsh. On supposait que le vieux capitaine Obed avait pu les échanger dans un de ces ports de païens, surtout qu'il commandait toujours des quantités de perles de verre et de babioles comme en emportent les marins pour commercer avec les indigènes. D'autres pensaient, et pensent encore, qu'il avait trouvé une vieille cache de pirate sur le Récif du Diable. Mais il y a quelque chose d'extraordinaire. Le vieux capitaine est mort depuis soixante ans, et aucun bateau de tonnage moyen n'est sorti du port depuis la guerre civile ; or les Marsh continuent comme autrefois à acheter de cette pacotille pour les indigènes – surtout des babioles en verre et en caoutchouc, paraît-il. À croire que les gens d'Innsmouth les trouvent à leur goût eux-mêmes – Dieu sait qu'ils sont tombés aussi bas que les cannibales des mers du Sud et les sauvages de Guinée.

« L'épidémie de 46 a dû emporter les meilleures familles de la ville. En tout cas, il reste maintenant que des gens douteux, et les Marsh comme les autres richards ne valent pas mieux.

Comme je vous l'ai dit, il n'y a sûrement pas plus de quatre cents habitants dans toute la ville malgré la quantité de rues qu'ils ont, il paraît. Ils m'ont l'air d'être ce qu'on appelle « les sales Blancs » dans les États du Sud : rusés, sans foi ni loi et agissant en dessous. Ils pèchent beaucoup de poissons et de homards qu'ils exportent par camion. Incroyable comme le poisson grouille chez eux et nulle part ailleurs.

« Personne ne peut jamais surveiller ces gens-là, et les fonctionnaires de l'école publique ou du recensement en voient de dures. Vous vous doutez que les étrangers trop curieux sont mal reçus là-bas. Personnellement, j'ai entendu dire que plus d'un homme d'affaires ou d'un représentant du gouvernement y avaient disparu, et il est question aussi de quelqu'un qui serait devenu fou et se trouverait à présent à l'asile de Denver. Il a dû en avoir une peur bleue.

« C'est pour ça que j'irais pas de nuit, si j'étais vous. Je n'y suis jamais allé et je n'en ai pas envie, mais je pense que vous ne risquez rien en y faisant un tour dans la journée – même si les gens de par ici vous le déconseillent. Si vous venez seulement en touriste pour voir des choses d'autrefois, Innsmouth devrait être un endroit idéal pour vous. »

Je passai donc une partie de la soirée à la bibliothèque municipale de Newburyport à la recherche des documents sur Innsmouth. Quand j'avais essayé d'interroger les habitants dans les boutiques, au restaurant, dans les garages et chez les pompiers, je les avais trouvés encore plus difficiles à mettre en train que ne l'avait prédit l'employé de la gare et je compris que je n'aurais pas le temps de vaincre leurs premières réticences instinctives. Ils avaient une sorte d'obscure méfiance, comme si quiconque s'intéressait trop à Innsmouth leur était un peu suspect. À l'YMCA[2], où je logeais, on me déconseilla absolument de me rendre dans un lieu aussi sinistre et décadent ; les gens à la bibliothèque exprimèrent la même opinion. Manifestement, aux yeux des personnes cultivées, Innsmouth n'était qu'un cas extrême de dégénérescence urbaine.

Parmi les ouvrages de la bibliothèque, les chroniques du comté d'Essex m'apprirent peu de chose, si ce n'est que la ville fut fondée en 1643, célèbre avant la révolution pour la construction navale, centre d'une grande prospérité maritime au début du XIX[e] siècle, et plus tard d'une industrie mineure utilisant le Manuxet comme force motrice. L'épidémie et les émeutes de 1846 étaient à peine évoquées, comme si elles avaient été une honte pour le comté.

On parlait peu du déclin, mais les textes plus récents étaient significatifs. Après la guerre civile, toute la vie industrielle se résumait à la compagnie d'affinage Marsh, et la vente des lingots d'or restait le seul vestige d'activité commerciale en dehors de la sempiternelle pêche en mer. Celle-ci rapportait de moins en moins à mesure que le prix de la marchandise baissait, et que des sociétés à grande échelle faisaient des offres concurrentes, mais le poisson ne manquait jamais au large du port d'Innsmouth. Les étrangers s'y installaient rarement, et des faits passés sous silence prouvaient que plusieurs Polonais et Portugais, s'y étant risqués, avaient été écartés par les mesures les plus radicales.

Le plus intéressant était une référence indirecte aux bijoux étranges qu'on associait vaguement à Innsmouth. Ils avaient dû laisser une forte impression dans tout le pays car on en signalait des spécimens au musée de l'université de Miskatonic, à Arkham, dans la salle d'exposition de la Société historique de Newburyport. Les descriptions fragmentaires de ces objets, pourtant plates et banales, me suggérèrent la continuité d'une étrangeté sous-jacente. Ce qu'ils avaient pour moi d'insolite et de provocant m'obséda au point que, malgré l'heure assez tardive, je résolus d'aller voir, si c'était encore possible, l'échantillon local – un bijou de grande taille aux proportions singulières, qui représentait de toute évidence une tiare.

Le bibliothécaire me remit un mot d'introduction pour la conservatrice de la Société, une certaine miss Anna Tilton, qui habitait tout près, et, après une brève explication, cette vénérable dame eut la bonté de me faire entrer dans le bâtiment, déjà fermé bien qu'il ne fût pas une heure indue. La collection était vraiment remarquable, mais en l'occurrence je n'avais d'yeux que pour le bizarre objet qui étincelait dans une vitrine d'angle sous la lumière électrique.

Il n'était pas nécessaire d'être particulièrement sensible à la beauté pour rester comme moi littéralement suffoqué devant la splendeur singulière, surnaturelle, de l'œuvre riche, déroutante, fantastique qui reposait là, sur un coussin de velours violet. Aujourd'hui encore, je suis presque incapable de décrire ce que j'ai vu, bien qu'il s'agît nettement d'une sorte de tiare, ainsi que je l'avais lu. Elle était haute sur le devant, très large et d'un contour curieusement irrégulier, tel qu'on l'aurait conçu pour une tête monstrueusement elliptique. L'or semblait y dominer, mais un mystérieux éclat plus lumineux suggérait quelque étrange alliage avec un autre métal magnifique, difficile à identifier. Elle était en parfait état, et l'on aurait passé des heures à étudier les dessins saisissants et d'une originalité déroutante – les uns simplement géométriques, d'autres nettement marins –, ciselés ou modelés en relief sur sa surface avec un art d'une habileté et d'une grâce incroyables.

Plus je la regardais, plus elle me fascinait ; et je percevais dans cet attrait un élément troublant, impossible à définir et à expliquer. J'attribuai d'abord mon malaise au caractère d'outre-monde de cet art étrange. Toutes les autres œuvres que j'avais vues jusqu'alors appartenaient à un courant connu, racial ou national, à moins qu'elles ne soient un défi résolument moderniste à toutes les traditions. Cette tiare n'était ni l'un ni l'autre. Elle relevait évidemment d'une technique accomplie, d'une maturité et d'une perfection infinies, mais radicalement différente de toutes celles – orientales ou occidentales, anciennes ou modernes – que je connaissais de vue ou de réputation. On eût dit que c'était l'œuvre d'une autre planète.

Pourtant je compris bientôt que mon trouble avait une autre origine, peut-être aussi puissante que la première, dans les allusions picturales et mathématiques de ces singuliers dessins. Les formes évoquaient toutes de lointains secrets, d'inconcevables abîmes dans l'espace et le temps, et la nature invariablement aquatique des reliefs devenait presque sinistre. Ils représentaient entre autres des monstres fabuleux d'un grotesque et d'une malignité répugnants – mi-poissons, mi batraciens – que je ne pouvais dissocier d'une obsédante et pénible impression de pseudo-souvenir, comme s'ils faisaient surgir je ne sais quelle image des cellules et des tissus enfouis dont les fonctions de mémorisation sont entièrement primitives et effroyablement ancestrales. Il me semblait parfois que chaque trait de ces maudits poissons-grenouilles répandait l'extrême quintessence d'un mal inconnu qui n'avait rien d'humain.

La courte et banale histoire de la tiare telle que me la raconta miss Tilton faisait un singulier contraste avec son aspect. Elle avait été mise en gage pour une somme ridicule dans une boutique de State Street en 1873, par un ivrogne d'Innsmouth, tué peu après dans une bagarre. La Société l'avait achetée au prêteur sur gages, et lui avait aussitôt donné un cadre digne de sa qualité. On indiquait qu'elle venait probablement d'Indochine ou des Indes orientales, mais cette attribution était franchement provisoire.

Miss Tilton, ayant envisagé toutes les hypothèses concernant son origine et sa présence en Nouvelle-Angleterre, inclinait à croire qu'elle faisait partie du trésor exotique d'un pirate découvert par le vieux capitaine Obed Marsh. Opinion que ne démentirent pas les offres de rachat à un prix élevé que les Marsh firent avec insistance aussitôt qu'ils la surent au musée, et qu'ils avaient répétées jusqu'à ce jour malgré l'invariable refus de la Société.

En me raccompagnant à la porte, la bonne dame me fit comprendre que la théorie du pirate qui aurait fait la fortune des

[2] *Young Men's Christian Association :* Union chrétienne des jeunes gens. *(N.d.T.)*

Marsh était très répandue parmi les gens intelligents de la région. Sa propre attitude à l'égard de la ténébreuse Innsmouth – qu'elle n'avait jamais vue – était le dégoût d'une communauté qui glissait au niveau le plus bas de l'échelle culturelle, et elle m'assura que les rumeurs de culte satanique étaient en partie justifiées par l'existence d'une religion secrète singulière qui s'y était développée au point d'anéantir toutes les Églises orthodoxes.

On l'appelait, disait-elle, l'« Ordre ésotérique de Dagon », et il s'agissait sans aucun doute de croyances dégradées, à moitié païennes, importées d'Orient un siècle plus tôt, à l'époque où les pêcheries d'Innsmouth semblaient péricliter. Il était tout naturel qu'elles s'implantent chez des gens à l'esprit simple à la suite du retour soudain et permanent d'inépuisables bancs de poissons, et l'Ordre avait bientôt pris sur la ville une influence prépondérante, détrônant la franc-maçonnerie et installant son quartier général dans le vieux Masonic Hall, sur New Church Green[3].

Tout cela constituait, pour la pieuse miss Tilton, une excellente raison d'éviter la vieille ville en ruine et dépeuplée ; pour moi, ce fut un stimulant supplémentaire. À ce que j'espérais de l'architecture et de l'histoire s'ajoutait maintenant un zèle ardent pour l'anthropologie, et je pus à peine fermer l'œil avant la fin de la nuit dans ma petite chambre à *L'Union*.

2

Le lendemain matin, un peu avant dix heures, j'étais, une petite valise à la main, devant la pharmacie Hammond sur la place du vieux marché, pour attendre l'autobus d'Innsmouth. À mesure qu'approchait le moment de son arrivée, j'observai un recul général des flâneurs qui remontaient la rue ou traversaient la place jusqu'au restaurant *Ideal Lunch*. L'employé de la gare n'avait donc pas exagéré l'aversion de la population locale pour Innsmouth et ses habitants. Peu après, un petit car gris sale, extrêmement délabré, dévala State Street à grand bruit, prit le tournant et s'arrêta près de moi au bord du trottoir. Je compris immédiatement que c'était lui ; ce que confirma l'inscription à demi effacée sur le pare-brise – « Arkham-Innsmouth-Newb'port ».

Il n'y avait que trois passagers – bruns, négligés, l'air morose et assez jeunes – qui descendirent maladroitement quand la voiture s'arrêta et remontèrent State Street en silence, presque furtivement. Le chauffeur descendit à son tour et je le vis entrer dans la pharmacie pour y faire quelque achat. Voilà sans doute, me dis-je, ce Joe Sargent dont parlait l'employé de la gare ; et avant même d'avoir remarqué aucun détail, je fus envahi d'une répugnance instinctive que je ne pus ni expliquer ni réprimer. Je trouvai brusquement tout naturel que les gens du pays n'aient pas envie de voyager dans l'autobus de cet homme ni d'être conduits par son propriétaire, ou de fréquenter le moins du monde la résidence d'un tel individu et de ses pareils.

Lorsque le chauffeur sortit du magasin, je le regardai plus attentivement pour tâcher de saisir la cause de ma mauvaise impression. C'était un homme maigre de près de six pieds de haut, aux épaules voûtées, vêtu de vêtements civils bleus et râpés, et portant une casquette de golf grise aux bords effrangés. Il pouvait avoir trente-cinq ans, mais les rides bizarres qui creusaient profondément les côtés de son cou le vieillissaient quand on ne regardait pas son visage morne et sans expression. Il avait une tête étroite, des yeux bleus saillants et humides qui semblaient ne jamais cligner, le nez plat, le front et le menton fuyants, et des oreilles singulièrement atrophiées. Sa lèvre supérieure, longue et épaisse, et ses joues grisâtres aux pores dilatés paraissaient presque imberbes, à part des poils jaunes clairsemés qui frisaient en maigres touffes irrégulières ; par places, la peau était rugueuse, comme pelée par une affection cutanée. Ses grandes mains aux veines apparentes étaient d'une teinte gris-bleu très extraordinaire. Les doigts, remarquablement courts en proportion, semblaient avoir tendance à se replier étroitement dans l'énorme paume. Quand il revint vers l'autobus, je remarquai sa démarche traînante et ses pieds démesurés. Plus je les regardais, plus je me demandais comment il pouvait trouver des souliers à sa pointure.

Quelque chose de huileux dans son aspect augmenta mon dégoût. Il travaillait sûrement aux pêcheries ou traînait autour car il était imprégné de leur puanteur caractéristique. Impossible de deviner de quel sang il était. Ses singularités n'étaient certainement ni asiatiques, ni polynésiennes, ni levantines ou négroïdes, cependant je voyais bien pourquoi on lui trouvait l'air étranger. Personnellement, j'aurais plutôt pensé à une dégénérescence biologique.

Je regrettai de constater qu'il n'y aurait pas dans l'autobus d'autres passagers que moi. Il me déplaisait, je ne savais pourquoi, de voyager seul avec ce chauffeur. Mais le moment du départ approchant, je vainquis mes appréhensions, suivis l'homme dans le bus et lui tendis un billet d'un dollar en murmurant seulement : « Innsmouth. » Il me regarda un instant avec curiosité en me rendant quarante *cents* sans mot dire. Je choisis une place loin derrière lui, mais du même côté de l'autobus, car je souhaitais pouvoir suivre des yeux la côte pendant le trajet. Enfin la voiture délabrée démarra avec une secousse, et roula bruyamment entre les vieux bâtiments de brique de State Street dans un nuage de vapeur qui sortait du pot d'échappement. Jetant un coup d'œil aux passants sur les trottoirs, j'eus l'impression qu'ils évitaient de regarder le bus – ou du moins d'avoir l'air de le regarder. Puis nous tournâmes à gauche dans High Street où l'allure se fit plus régulière ; on dépassa rapidement d'imposantes vieilles demeures des débuts de la République puis des fermes de style colonial plus anciennes encore, on traversa le Lower Green et la Parker River, pour déboucher enfin sur une longue plaine monotone en bordure de la côte.

La journée était chaude et ensoleillée, mais le paysage de sable, de carex et d'arbustes rabougris devenait de plus en plus désolé à mesure que nous avancions. Je voyais par la fenêtre l'eau bleue et le long profil sablonneux de Plum Island, et bientôt nous nous rapprochâmes beaucoup de la grève tandis que notre chemin étroit s'éloignait de la grand-route qui menait à Rowley et Ipswich. Il n'y avait plus de maisons en vue, et je jugeai, d'après l'état de la chaussée, que la circulation était très réduite dans les parages. Les petits poteaux télégraphiques éprouvés par les intempéries ne portaient que deux fils. Nous franchissions de temps en temps des ponts de bois rudimentaires sur des cours d'eau soumis à la marée, qui, remontant très loin à l'intérieur des terres, contribuait à l'isolement de la région.

J'aperçus à plusieurs reprises de vieilles souches et des murs de fondations en ruine émergeant du sable amoncelé par le vent, et je me rappelai que, selon une vieille tradition évoquée dans une des histoires que j'avais lues, cette région avait été jadis fertile et très peuplée. Le changement, disait-on, avait coïncidé avec l'épidémie d'Innsmouth en 1846, et les esprits simples voyaient un rapport obscur avec de mystérieuses puissances maléfiques. En fait, il était dû à des coupes inconsidérées de forêts proches du rivage, qui, privant le sol de sa meilleure protection, avaient ouvert la voie à l'invasion des sables poussés par le vent.

Enfin nous perdîmes de vue Plum Island et sur notre gauche apparut l'immense étendue de l'océan Atlantique. Notre route étroite se mit à monter en pente raide, et j'éprouvai un étrange malaise en regardant devant moi la crête solitaire où le chemin creusé d'ornières rencontrait le ciel. Comme si l'autobus allait poursuivre son ascension, quittant complètement le monde de la raison pour se perdre dans les arcanes inconnus des couches supérieures de l'atmosphère et du ciel indéchiffrables. L'odeur de la mer prit une signification inquiétante, et le chauffeur silencieux, la raideur de son dos voûté, sa tête étroite devinrent de plus en plus détestables. En l'observant je m'aperçus que l'arrière de sa tête était presque aussi chauve que son visage ; quelques rares mèches jaunes éparpillées sur une peau grise et rugueuse.

[5] *M.E. Church : Methodist English Church. (N.d.T.)*

Arrivés au sommet, nous vîmes la vallée qui se déployait de l'autre côté, à l'endroit où le Manuxet rejoignait la mer au nord de la longue ligne de falaises qui culmine à Kingsport Head, puis oblique en direction de Cape Ann. À l'horizon lointain et brumeux je distinguai à peine le profil vertigineux du sommet, couronné par l'étrange vieille maison sur laquelle on a conté tant de légendes ; mais pour l'instant toute mon attention était retenue par le panorama le plus proche juste au-dessous de moi. J'étais, je le compris, face à face avec Innsmouth, la ville épiée par la rumeur.

Malgré sa grande étendue et la densité de ses constructions, la rareté des signes de vie y était de mauvais augure. Du fouillis des cheminées montait à peine un filet de fumée, et les trois grands clochers se dressaient, austères et dépouillés, sur l'horizon du côté de la mer. L'un d'eux perdait son faîte par morceaux, et ainsi qu'un autre il exhibait des trous noirs béants là où avaient été des cadrans d'horloge. L'accumulation de toits en croupe affaissés et de pignons pointus inspirait avec une désagréable évidence l'idée de ruines vermoulues, et, en approchant à mesure que la route descendait, je vis beaucoup de toits complètement effondrés. Il y avait aussi de grandes maisons carrées de style géorgien[4], avec des toits à arêtes, des lanterneaux et des galeries à balustrade. Elles se trouvaient pour la plupart loin de la mer, et une ou deux étaient en assez bon état. Je vis, s'en éloignant vers l'intérieur des terres, les rails rouillés et envahis par l'herbe du chemin de fer abandonné, avec les poteaux télégraphiques penchés, maintenant dépourvus de fils, et la voie à demi effacée des vieux wagons qui allaient à Rowley et Ipswich.

Le délabrement était pire près des quais, mais en leur centre même, j'aperçus le blanc campanile d'un bâtiment de brique assez bien conservé qui ressemblait à une petite usine. Le port, depuis longtemps ensablé, était protégé par une vieille digue de pierre ; j'y discernai les petites silhouettes de quelques marins assis, et à son extrémité ce qui semblait les fondations d'un phare disparu. Une langue de sable s'était formée à l'intérieur de cette barrière, et l'on y voyait des cabanes branlantes, des doris amarrés et des casiers à homards éparpillés. Il ne semblait y avoir d'eau profonde qu'à l'endroit où la rivière coulait à flots devant le bâtiment au campanile et obliquait vers le sud pour rejoindre l'océan au bout de la digue.

Çà et là les ruines des quais partaient du rivage pour s'achever en méconnaissable pourriture, et les plus éloignés au sud paraissaient les plus dégradés. Au large j'aperçus, malgré la marée haute, une longue ligne noire, presque à fleur d'eau, qui donnait l'impression d'une étrange malignité latente. Ce devait être, je le savais, le Récif du Diable. Tandis que je le regardais, le sentiment subtil, bizarre, qu'il me faisait signe vint s'ajouter à la menace repoussante ; et, curieusement, cette nuance nouvelle me troubla davantage que l'impression première.

Nous ne rencontrâmes personne sur la route, mais bientôt nous passâmes devant des fermes désertes plus ou moins en ruine. Puis je remarquai quelques maisons habitées aux fenêtres brisées bourrées de chiffons, aux cours jonchées de coquillages et de poissons morts. Une ou deux fois je vis des individus à l'air apathique travailler dans des jardins ingrats, ou chercher des clams sur la plage qui empestait le poisson, et des groupes d'enfants sales au visage simiesque qui jouaient devant les seuils envahis de mauvaise herbe. Ces gens semblaient encore plus inquiétants que les bâtiments lugubres car presque tous présentaient des singularités de traits et d'attitude qui m'étaient instinctivement antipathiques sans que je sache les saisir ni les préciser. Je crus un instant que ce physique caractéristique me rappelait une image déjà vue, peut-être dans un livre, en des circonstances particulièrement horribles et attristantes ; mais ce pseudo-souvenir disparut très rapidement.

Comme l'autobus arrivait en terrain plat, je perçus le bruit régulier d'une chute d'eau qui rompait le silence anormal. Les maisons penchées et lépreuses, plus rapprochées, bordaient les deux côtés de la route, et prenaient un caractère plus urbain que celles que nous laissions derrière nous. En avant, la perspective s'était réduite à un décor de rue, où je vis les traces d'un ancien pavage et des bouts de trottoirs de brique. Toutes les maisons paraissaient désertes, et par endroits des brèches révélaient les restes de cheminées et de murs de cave des habitations écroulées. Partout régnait l'odeur de poisson la plus écœurante qu'on puisse imaginer.

Bientôt apparurent des carrefours et des bifurcations ; les rues de gauche menaient vers le rivage aux quartiers sordides non pavés et pourrissants, tandis que celles de droite gardaient encore l'image d'une splendeur défunte. Jusque-là je n'avais vu personne dans cette ville, mais il apparut alors quelques signes d'une population clairsemée – des rideaux aux fenêtres ici et là, une vieille voiture au bord d'un trottoir. Car les trottoirs et les pavés étaient de plus en plus visibles, et même si la plupart des maisons étaient plutôt anciennes – des constructions de bois et de brique du début du XIXe siècle –, elles restaient manifestement habitables. En moi, l'amateur d'antiquités oublia presque le dégoût olfactif comme le sentiment de menace et de répulsion, au milieu de cette riche et immuable survivance du passé.

Mais je ne devais pas atteindre ma destination sans ressentir un choc des plus pénibles. L'autobus était parvenu à une sorte de vaste carrefour ou de place en étoile, avec des églises des deux côtés, et au centre les restes en lambeaux d'une pelouse circulaire, et je regardais à ma droite un grand édifice à colonnes. La peinture autrefois blanche en était à présent grise, écaillée, et l'inscription noir et or sur le fronton était ternie au point que j'eus du mal à déchiffrer les mots « Ordre ésotérique de Dagon ». C'était donc là l'ancienne salle de réunion maçonnique désormais affectée à un culte dégradé. Tandis que je m'efforçais de lire cette inscription, mon attention fut distraite par les sons rauques d'une cloche fêlée qui sonnait de l'autre côté de la rue, et je me retournai vivement pour regarder par la vitre de la voiture tout près de moi.

Le son venait d'une église de pierre au clocher trapu, visiblement plus ancienne que la plupart des maisons, construite dans un style pseudo-gothique et dont le soubassement anormalement haut avait des fenêtres closes. L'horloge que j'apercevais avait perdu ses aiguilles, mais j'entendis la cloche enrouée sonner onze heures. Puis soudain toute idée de temps s'effaça devant une image fulgurante d'une extrême intensité et d'une horreur inexplicable, qui me saisit avant même que j'aie pu l'identifier. La porte du sous-sol était ouverte sur un rectangle de ténèbres. Et au moment où je la regardais, quelque chose passa ou sembla passer sur ce fond obscur, gravant dans mon esprit une impression fugitive de cauchemar d'autant plus affolante que l'analyse n'y pouvait déceler le moindre caractère cauchemardesque.

C'était un être vivant – le premier, à part le chauffeur, que j'aie vu depuis mon entrée dans la ville proprement dite – et si j'avais été plus calme je n'y aurais trouvé absolument rien de terrible. De toute évidence, je le compris un moment plus tard, c'était le pasteur, revêtu des curieux ornements sacerdotaux introduits sans doute depuis que l'Ordre de Dagon avait modifié le rituel des églises locales. Ce qui avait dû frapper mon premier regard inconscient et me pénétrer d'une horreur inexplicable, c'était la haute tiare qu'il portait, réplique presque parfaite de celle que m'avait montrée miss Tilton la veille au soir. Frappant mon imagination, elle avait prêté un caractère sinistre indéfinissable à un visage imprécis et à une silhouette, vêtue d'une robe et traînant les pieds. Je ne tardai pas à conclure que je n'avais eu aucune raison d'éprouver ce frisson pour un néfaste faux souvenir. N'était-il pas naturel qu'une secte locale adopte parmi ses tenues un modèle unique de coiffure familier à la communauté par quelque singularité – peut-être la découverte d'un trésor ?

Çà et là quelques jeunes gens apparurent sur les trottoirs – individus répugnants, seuls ou par petits groupes silencieux de deux ou trois. Le rez-de-chaussée des maisons croulantes abritait parfois de modestes boutiques aux enseignes mina-

[4] De l'époque des rois George d'Angleterre. *(N.d.T.)*

bles, et je remarquai un ou deux camions arrêtés que nous dépassions bruyamment. Le bruit de chute d'eau devint de plus en plus net, et je vis presque aussitôt devant nous une rivière très encaissée, enjambée par un large pont à balustrade de fer au-delà duquel s'ouvrait une grande place. Pendant que nous le franchissions avec un bruit métallique, je regardai des deux côtés et j'aperçus des bâtiments d'usine sur le bord de l'escarpement herbeux ou un peu plus bas. Tout au fond de la gorge l'eau était très abondante, et je vis deux fortes chutes en amont à ma droite et au moins une en aval à ma gauche. À cet endroit le bruit était assourdissant. Puis nous débouchâmes sur la grande place semi-circulaire de l'autre côté de la rivière et nous nous arrêtâmes à main droite devant une grande bâtisse couronnée d'un belvédère, portant des restes de peinture jaune et une enseigne à demi effacée qui annonçait la *Maison Gilman*.

Trop heureux de descendre enfin de cet autobus, j'allai immédiatement déposer ma valise dans le hall sordide de l'hôtel. Je n'y trouvai qu'une seule personne – un homme d'un certain âge qui n'avait pas ce que j'avais fini par appeler « le masque d'Innsmouth » – et, me souvenant d'incidents bizarres qu'on avait signalés dans cet hôtel, je résolus de ne lui poser aucune des questions qui me préoccupaient. J'allai plutôt faire un tour sur la place, d'où l'autobus était déjà reparti, pour examiner l'endroit d'un œil attentif et critique.

L'espace libre pavé de pierres rondes était limité d'un côté par la ligne droite de la rivière, de l'autre par un demi-cercle de bâtiments de brique aux toits en pente datant de 1800 environ, d'où rayonnaient plusieurs rues vers le sud-est, le sud et le sud-ouest. Les réverbères étaient désespérément rares et petits – toujours des lampes à incandescence de faible puissance – et je me félicitai d'avoir prévu mon départ avant la nuit, même si je savais qu'il y aurait un beau clair de lune. Les bâtiments étaient tous en bon état et comptaient peut-être une douzaine de boutiques toujours en activité ; l'une d'elles était une épicerie, succursale de la First National, une autre un restaurant lugubre, suivi d'une pharmacie, du bureau d'un poissonnier en gros, et d'une autre encore à l'extrémité est de la place, près de la rivière, les bureaux de la seule industrie de la ville, la Compagnie d'affinage Marsh. Il y avait une dizaine de personnes, quatre ou cinq automobiles et camions arrêtés çà et là. Je me trouvais donc au cœur de la vie sociale d'Innsmouth. J'apercevais à l'est le bleu du port, sur lequel se détachaient les ruines de trois clochers géorgiens, superbes en leur temps. Et vers le littoral, sur l'autre berge de la rivière, le blanc campanile qui surmontait ce que je supposai être l'affinerie Marsh.

Pour une raison ou pour une autre, je commençai à l'épicerie mes premières investigations, le personnel d'une succursale ayant moins de chances d'être du pays. Celui qui s'en occupait seul était un garçon d'environ dix-sept ans, et je constatai avec plaisir l'air accueillant et la vivacité qui promettaient une information réconfortante. Il semblait ravi de parler, et je compris bientôt qu'il n'aimait pas cet endroit, son odeur de poisson ni ses habitants sournois. Quelques mots avec un étranger lui étaient un soulagement. Il venait d'Arkham, logeait chez une famille originaire d'Ipswich, et retournait chez lui chaque fois qu'il avait un moment de liberté. Ses parents regrettaient qu'il travaille à Innsmouth, mais la direction de la chaîne l'avait envoyé là et il ne voulait pas perdre son emploi.

Il n'y avait à Innsmouth, dit-il, ni bibliothèque municipale ni chambre de commerce, mais je saurais probablement m'orienter. La rue par laquelle j'étais arrivé était la Federal. À l'ouest se trouvaient les rues des anciens beaux quartiers – Broad, Washington, Lafayette et Adams Streets – et à l'est les taudis du côté de la mer. C'était là – le long de Main Street – que je trouverais les vieilles églises géorgiennes, mais elles étaient abandonnées depuis longtemps. Mieux valait ne pas se faire trop remarquer dans ces parages – surtout au nord de la rivière – car les gens étaient maussades et hostiles. Quelques étrangers avaient même disparu.

Certains endroits étaient presque territoire interdit, comme il l'avait durement appris à ses dépens. Il ne fallait pas, par exemple, traîner près de l'affinerie Marsh, ni autour d'aucune église encore active ou de la salle à colonnes de l'Ordre de Dagon, à New Church Green. Ces églises très singulières – toutes formellement désavouées ailleurs par leurs confessions respectives – adoptaient, à ce qu'on disait, les rituels et les vêtements sacerdotaux les plus bizarres. Leur credo hétérodoxe et mystérieux faisait entrevoir de prodigieuses métamorphoses qui menaient à une sorte d'immortalité du corps, sur cette terre même. Le pasteur du jeune homme – le Dr Wallace d'Asbury M. E. Church[5] d'Arkham – lui avait solennellement recommandé de ne fréquenter aucune église à Innsmouth.

Quant aux habitants, il ne savait trop qu'en penser. Ils étaient aussi insaisissables et furtifs que les animaux qui vivent dans des terriers, et l'on se demandait bien comment ils pouvaient passer leur temps en dehors de leur activité intermittente de pêcheurs. À en juger par les quantités d'alcool de contrebande qu'ils consommaient, peut-être restaient-ils une bonne partie de la journée plongés dans une hébétude d'ivrogne. Ils semblaient se grouper dans une espèce de solidarité et de morne confrérie – méprisant le reste du monde comme s'ils avaient accès à d'autres sphères d'existence plus enviables. Physiquement, ils étaient vraiment épouvantables – surtout ces yeux fixes qu'on ne voyait jamais fermés – et leur voix faisait horreur. On les entendait avec dégoût psalmodier la nuit dans leurs églises, particulièrement pendant leurs fêtes et cérémonies de « renouveau » qui tombaient deux fois par an, le 30 avril et le 31 octobre.

Ils adoraient l'eau, et nageaient énormément dans la rivière et dans le port. Les courses de natation jusqu'au Récif du Diable étaient très fréquentes, et tous ceux qu'on y voyait semblaient tout à fait capables de prendre part à cette difficile épreuve. À bien y réfléchir, c'étaient plutôt les gens encore jeunes qu'on voyait en public, et parmi eux les aînés étaient le plus sujets aux malformations. Les exceptions, quand il y en avait, étaient en général des personnes sans aucune anomalie comme le vieil employé de l'hôtel. On pouvait se demander ce que devenait la masse des vieilles gens, et si le « masque d'Innsmouth » n'était pas une étrange et insidieuse maladie qui aggravait son emprise à mesure que les années passaient.

Seul un mal peu commun pouvait évidemment provoquer chez un individu d'aussi graves et radicales transformations anatomiques après la maturité – affectant jusqu'à des éléments osseux fondamentaux tels que la forme du crâne – et pourtant, même cette particularité n'était pas plus déconcertante et inouïe que les signes visibles de la maladie dans leur ensemble. Il serait difficile, pensait le jeune homme, d'obtenir des conclusions précises sur ce point car on n'arrivait jamais à connaître personnellement les indigènes même après un long séjour à Innsmouth.

Il était persuadé que beaucoup de spécimens pires encore que les plus hideux qu'on rencontrait étaient tenus sous clé quelque part. On entendait parfois des bruits étranges. Les taudis croulants du front de mer au nord de la rivière communiquaient disait-on par des galeries secrètes, constituant une véritable réserve de monstres invisibles. De quel sang étranger étaient-ils – si c'était du sang ? impossible de le savoir. On cachait quelquefois certains individus particulièrement répugnants quand les représentants du gouvernement ou d'autres personnes du monde extérieur venaient à Innsmouth.

Il serait inutile, dit mon informateur, de poser aux indigènes des questions sur leur cité. Le seul qui consentirait à parler était un homme très âgé mais apparemment normal qui vivait à l'hospice tout en haut du quartier nord et passait son temps à aller et venir ou à flâner près de la caserne des pompiers. Ce personnage chenu, Zadok Allen, avait quatre-vingt-seize ans, perdait un peu la tête, et c'était l'ivrogne de la ville. Un être bizarre aux allures furtives, qui regardait sans cesse par-dessus son épaule comme s'il redoutait quelque chose, et qui refusait absolument, quand il était à jeun, de parler avec des étrangers. Mais aussi, il était incapable de résister à une offre de son poison

[5] M.E. Church : Methodist English Church. (N.d.T.)

favori ; et une fois ivre, il prodiguait à voix basse des débris de souvenirs stupéfiants.

Pourtant, on n'en tirait pas grand-chose d'utile ; car ses histoires, allusions folles et sans suite à des horreurs et à des merveilles incroyables, ne pouvaient venir que de sa propre imagination déréglée. Personne ne le croyait jamais, mais les gens de la ville n'aimaient pas le voir boire et parler avec des étrangers ; et il n'était pas toujours sans risque d'être vu en conversation avec lui. Les rumeurs et les chimères populaires les plus délirantes devaient en partie lui être attribuées.

Quelques habitants originaires d'ailleurs prétendaient de temps en temps avoir entr'aperçu des choses monstrueuses, mais entre les histoires du vieux Zadok et les difformités des citoyens, il n'était pas surprenant que naissent de telles illusions. Aucun d'eux ne s'attardait dehors à la tombée de la nuit car il était généralement admis que ce serait une imprudence. D'ailleurs, les rues étaient affreusement sombres.

Quant au commerce, l'abondance du poisson était assurément presque surnaturelle, mais les indigènes en profitaient de moins en moins. En outre, les prix baissaient et la concurrence allait croissant. Évidemment la seule industrie véritable de la ville était l'affinerie, dont les bureaux se trouvaient sur la place, à quelques maisons seulement de l'épicerie où nous étions. Le vieux Marsh ne se montrait jamais, mais il se rendait parfois à son usine dans une voiture fermée aux rideaux tirés.

Beaucoup de bruits couraient sur ce qu'il était devenu. Dans le temps ç'avait été un vrai dandy, et l'on prétendait qu'il portait encore la redingote de l'époque d'Édouard VII, curieusement adaptée à certaines déformations. Ses fils, qui dirigeaient autrefois le bureau sur la place, étaient devenus invisibles depuis longtemps, laissant la charge des affaires à la nouvelle génération. Eux et leurs sœurs avaient pris un air très bizarre, surtout les aînés ; et l'on disait que leur santé déclinait.

L'une des filles Marsh était une femme repoussante, à l'allure reptilienne, qui portait une profusion de bijoux appartenant manifestement à la même tradition exotique que la fameuse tiare. Mon informateur les avait remarqués plusieurs fois, et il avait entendu dire que cela venait d'un trésor secret de pirates ou de démons. Les pasteurs – ou les prêtres, ou quel que soit le nom qu'ils portaient à présent – avaient adopté comme coiffure une parure de ce genre, mais on les apercevait rarement. Le jeune homme n'en avait jamais vu d'autre spécimen, bien qu'il en existât beaucoup à Innsmouth, disait-on.

Les Marsh, comme les trois autres familles bien nées de la ville – les Waites, les Gilman et les Eliot –, vivaient très retirés. Ils habitaient d'immenses demeures le long de Washington Street, et plusieurs étaient soupçonnés d'abriter en cachette certains parents encore vivants à qui leur étrange aspect interdisait de paraître en public, et dont le décès avait été annoncé et enregistré.

M'ayant averti que beaucoup de rues avaient perdu leurs plaques, le jeune homme dessina à mon intention une carte, sommaire mais claire et appliquée, des traits les plus frappants de la ville. Après l'avoir examinée un moment, je sentis qu'elle me serait d'un grand secours, et je l'empochai avec les remerciements les plus vifs. Le seul restaurant que j'avais vu était si minable que j'achetai une bonne provision de biscuits au fromage et de gaufrettes au gingembre qui me tiendraient lieu de déjeuner. Je décidai de parcourir les rues principales, de parler à tous les non-indigènes que je pourrais rencontrer, et de prendre la voiture de huit heures pour Arkham. La ville, je le voyais bien, offrait un exemple extrême et significatif de déchéance collective ; mais n'étant pas sociologue je bornerai mes observations essentielles au domaine de l'architecture.

C'est ainsi que je commençai ma visite systématique et assez déconcertante des rues d'Innsmouth, étroites et condamnées à l'ombre. Après avoir traversé le pont et tourné en direction des chutes grondantes de l'aval, je passai tout près de l'affinerie Marsh, singulièrement silencieuse pour un bâtiment industriel. Elle se dressait sur l'escarpement qui dominait la rivière, près du pont et du large carrefour qui devait être l'ancien centre actif, remplacé après la Révolution par l'actuelle Town Square.

Franchissant de nouveau la gorge sur le pont de Main Street, je découvris un quartier tellement désert que j'en eus un frisson. Des groupes croulants de toits à deux pentes se découpaient sur le ciel en une fantastique dentelure, que dominait le sinistre clocher décapité d'une ancienne église. Certaines maisons de Main Street étaient occupées mais la plupart avaient été aveuglées par des planches clouées. Dans les ruelles adjacentes dépourvues de pavés je vis les fenêtres noires et béantes de bicoques abandonnées dont beaucoup penchaient selon des angles incroyables et périlleux par suite de l'écroulement d'une partie des fondations. Devant le regard fixe de ces fenêtres fantomatiques, il fallait du courage pour tourner vers l'est en direction du port. La terreur des maisons désertes croît certainement en progression géométrique et non arithmétique à mesure que ces maisons se multiplient pour former une cité totalement désolée. La vue de ces interminables avenues aussi vides et mortes que des yeux de poisson, la pensée de ces enfilades de compartiments noirs et menaçants voués aux toiles d'araignées, aux souvenirs et au ver vainqueur, réactivent des vestiges de peurs et de dégoûts que ne saurait dissiper la plus robuste philosophie.

Fish Street était aussi déserte que Main Street, mais en revanche elle gardait beaucoup d'entrepôts de brique et de pierre en excellent état. Water Street en était presque la réplique, sauf qu'elle présentait de larges brèches en direction de la mer à la place des quais détruits. Je ne voyais pas un être vivant, à part de rares pêcheurs au loin sur la digue, et je n'entendais pas d'autre bruit que le clapotis de la marée dans le port et le grondement des chutes du Manuxet. La ville agissait de plus en plus sur mes nerfs, et je regardai furtivement derrière moi en rebroussant chemin pour traverser le pont branlant de Water Street. Celui de Fish Street, comme l'indiquait mon plan, était en ruine.

Au nord de la rivière il y avait quelques traces de vie misérable – conserveries de poissons en pleine activité dans Water Street, fumées de cheminées et toits réparés ici et là, bruits de provenance indéterminée, silhouettes au pas traînant dans les rues mornes et les ruelles non pavées – mais cela me semblait encore plus oppressant que l'abandon du quartier sud. D'abord, les gens étaient plus hideux et anormaux que ceux du centre de la ville ; au point que plusieurs fois me revint désagréablement à l'esprit une question absolument invraisemblable dont je ne savais que faire. Sans aucun doute le sang étranger dans la population d'Innsmouth était-il ici plus présent que vers l'intérieur des terres – à moins que le « masque d'Innsmouth » ne soit une maladie plutôt qu'une tare héréditaire, auquel cas ce quartier abritait les lésions les plus graves.

Un détail qui me préoccupait était la répartition des quelques faibles bruits que j'entendais. Ils auraient dû bien sûr tous venir des maisons visiblement habitées, alors qu'en réalité ils étaient souvent plus forts derrière les façades les plus rigoureusement condamnées. Il y avait des craquements, des bruits de pas précipités et des sons rauques incertains ; je songeai avec inquiétude aux souterrains secrets qu'avait évoqués le jeune garçon de l'épicerie. Brusquement, je me surpris à me demander quelles pouvaient être les voix de ces gens. Je n'avais entendu parler personne jusqu'ici dans ce quartier, et sans savoir pourquoi je redoutais vivement de les entendre.

Je ne pris que le temps de regarder deux églises, belles mais en ruine, de Main Street et de Church Street, puis je quittai en hâte ces immondes taudis du front de mer. Logiquement j'aurais dû gagner New Church Green, mais, quelle qu'en fût la raison, je ne pus supporter l'idée de repasser devant l'église où j'avais aperçu la silhouette inexplicablement terrifiante du

prêtre ou pasteur bizarrement couronné. D'ailleurs, le jeune homme m'avait dit que les églises, aussi bien que la salle de l'Ordre de Dagon, n'étaient pas des endroits sûrs pour des étrangers.

Je suivis donc Main Street en direction du nord jusqu'à Martin Street, puis, tournant vers l'intérieur des terres, je traversai sans dommage Federal Street au nord du Green, et pénétrai dans l'ancien quartier aristocratique du nord de Broad Street et des rues Washington, Lafayette et Adams. Bien que mal pavées et négligées, ces vieilles avenues ombragées d'ormes n'avaient pas perdu toute leur dignité. Elles sollicitaient l'une après l'autre mon attention ; la plupart étaient délabrées et aveuglées de planches au milieu de parcs à l'abandon, mais une ou deux dans chaque rue paraissaient habitées. Dans Washington Street il en restait quatre ou cinq à la suite en excellent état, entourées de pelouses et de jardins parfaitement entretenus. La plus somptueuse – dont les vastes parterres en terrasses s'étendaient jusqu'à Lafayette Street – appartenait probablement au vieux Marsh, le propriétaire contaminé de l'affinerie.

On ne voyait aucun être vivant dans ces rues, et je m'étonnai de l'absence totale de chats et de chiens à Innsmouth. Autre sujet de perplexité et de trouble, même dans certaines des demeures les mieux conservées, beaucoup de fenêtres du troisième étage et du grenier étaient hermétiquement condamnées. La dissimulation et le mystère semblaient régner universellement dans cette cité étrangère de silence et de mort, et je ne pouvais m'empêcher de me sentir épié de tous côtés par ces yeux fixes et sournois qui ne se fermaient jamais.

Je frissonnai en entendant une cloche fêlée sonner trois heures dans un clocher sur ma gauche. Je ne me rappelais que trop l'église trapue d'où ces sons provenaient. Suivant Washington Street jusqu'à la rivière, je me trouvai de nouveau devant une ancienne zone industrielle et commerciale ; je remarquai les ruines d'une usine en face, puis d'autres, et les restes d'une vieille gare et d'un pont de chemin de fer couvert au-delà, qui enjambait la gorge à ma droite.

Bien que ce pont douteux fût muni d'un panneau dissuasif, je m'y risquai et repassai sur la rive sud où un peu de vie réapparut. Des créatures furtives au pas traînant me jetèrent des regards énigmatiques, et des visages plus normaux m'examinèrent avec froideur et curiosité. Innsmouth devenait rapidement intolérable, et je tournai dans Paine Street en direction de la grand-place dans l'espoir de trouver un véhicule quelconque qui me ramènerait à Arkham avant l'heure de départ encore éloignée du sinistre autobus.

C'est alors que je vis à ma gauche la caserne de pompiers délabrée, et remarquai un vieillard rougeaud, à la barbe hirsute et aux yeux larmoyants, couvert de haillons indescriptibles, qui, assis devant sur un banc, bavardait avec deux pompiers en tenue négligée mais l'air normal. Cela ne pouvait être que Zadok Allen, le nonagénaire alcoolique et à demi fou dont les histoires sur la vieille Innsmouth et son ombre étaient si hideuses et incroyables.

3

C'est sans doute quelque petit démon pervers – ou l'influence sardonique de sources obscures et secrètes – qui me fit ainsi changer mes projets. J'avais depuis longtemps résolu de limiter mes observations à la seule architecture, et je venais même de me précipiter vers la grand-place pour chercher un moyen rapide de quitter cette ville pourrissante de décadence et de mort ; mais la vue du vieux Zadok Allen avait fait prendre un nouveau cours à mon esprit et ralenti mon pas devenu hésitant.

On m'avait affirmé que le vieillard ne pouvait qu'insinuer des légendes extravagantes, décousues et incroyables, et l'on m'avait mis en garde contre le danger d'être vu par les indigènes en train de parler avec lui ; pourtant l'idée de ce vieux témoin du déclin de la ville, avec ses souvenirs qui remontaient aux premiers temps des vaisseaux et des fabriques, avait un attrait auquel toute ma raison ne pouvait résister. Après tout, les mythes les plus étranges et les plus fous ne sont souvent que des allégories ou des symboles fondés sur des réalités, et le vieux Zadok avait dû assister à tout ce qui s'était passé à Innsmouth au cours des quatre-vingt-dix dernières années. La curiosité m'exalta au mépris de la prudence et du bon sens, et, avec la présomption de la jeunesse, j'imaginais que je saurais dégager un noyau de vérité historique du débordement confus et délirant que je tirerais probablement de lui avec l'aide du whisky.

Je savais qu'il ne fallait pas l'aborder là tout de suite car les pompiers n'auraient pas manqué de s'interposer. Mieux valait commencer, me dis-je, par acheter de l'alcool de contrebande à un endroit où le garçon épicier m'avait dit qu'on en trouvait en quantité. Puis j'irais flâner sans but apparent près de la caserne des pompiers et je rencontrerais le vieux Zadok dès qu'il aurait entrepris une de ses fréquentes balades. Selon le jeune homme, il était très remuant et demeurait rarement assis plus d'une heure ou deux près de la caserne.

Je trouvai aisément, bien qu'au prix fort, une bouteille de whisky dans l'arrière-boutique d'un minable « Prix-unique », juste derrière la grand-place dans Eliot Street. L'individu malpropre qui me servit avait un peu la fixité du « masque d'Innsmouth », mais il fut plutôt poli à sa manière ; peut-être était-il habitué à recevoir des clients étrangers – camionneurs, trafiquants d'or ou autres – comme il en passait de temps en temps en ville.

En regagnant la grand-place, je constatai que la chance était avec moi car j'aperçus bel et bien – émergeant de Paine Street au coin de la *Maison Gilman* – la haute et maigre silhouette en loques du vieux Zadok Allen lui-même. Comme je l'avais prévu, j'attirai son attention en brandissant la bouteille que je venais d'acheter ; et je m'aperçus bientôt qu'il me suivait d'un pas traînant avec un air d'envie quand je tournai dans Waite Street pour gagner le quartier que je pensais le plus désert.

M'orientant grâce à la carte dessinée à l'épicerie, je me dirigeai vers la partie sud des quais entièrement abandonnée que j'avais déjà visitée. Je n'y avais aperçu que les pêcheurs au loin sur la digue ; et en m'éloignant un peu plus vers le sud je pouvais me mettre hors de leur vue, trouver de quoi m'asseoir sur quelque quai désert et interroger tout à loisir le vieux Zadok sans être observé. Avant d'atteindre Main Street j'entendis derrière moi un faible et poussif « Hé, m'sieur ! », et, me laissant rattraper, je permis au vieil homme de boire à la bouteille de copieuses lampées.

Je commençai à tâter le terrain en suivant Water Street pour tourner vers le sud au milieu d'une totale désolation de ruines vertigineuses, mais je m'aperçus que le vieux ne se laisserait pas délier la langue aussi vite que je l'espérais. Je vis enfin une brèche herbeuse ouverte vers la mer entre des murs de brique croulants, et au-delà l'étendue de maçonnerie et de terre d'un quai envahi de mauvaises herbes. Près de l'eau, des tas de pierres moussues offraient des sièges acceptables, et au nord un entrepôt délabré abritait l'endroit contre tous les regards. C'était à mon avis l'idéal pour un long entretien secret ; je guidai donc mon compagnon vers le passage et le fis asseoir parmi les pierres moussues. L'atmosphère d'abandon et de mort était macabre, et l'odeur de poisson presque intolérable ; mais j'avais décidé que rien ne m'arrêterait.

Il me restait quatre heures pour cette conversation si je voulais prendre l'autobus d'Arkham à huit heures et, tout en avalant mon frugal déjeuner, je commençai à octroyer un peu plus d'alcool au vieux buveur. J'eus soin cependant dans mes largesses de ne pas compromettre mon entreprise, car je n'avais pas envie que la volubilité alcoolique de Zadok s'éteigne dans l'hébétude. Au bout d'une heure, sa morosité sournoise sembla se dissiper, mais à ma vive déception il continua à esquiver

mes questions sur Innsmouth et son ténébreux passé. Il bavardait à propos des nouvelles du jour, révélant une connaissance étendue de la presse et une tendance marquée à philosopher d'un ton de villageois sentencieux.

Vers la fin de la seconde heure, je craignis que mon litre de whisky ne soit insuffisant pour obtenir ce que je voulais, et je me demandai s'il ne valait pas mieux laisser là le vieux Zadok pour aller en chercher un autre. Mais à ce moment précis, le hasard fournit l'introduction que mes questions n'avaient su amener ; et le poussif radotage du vieux prit un tour tel que je me penchai vers lui et dressai l'oreille. Je tournais le dos à la mer et à son relent de poisson, mais il lui faisait face, et je ne sais ce qui attira son regard errant vers le profil bas et lointain du Récif du Diable, qui apparaissait nettement, presque fascinant, au-dessus des vagues. Cette vue sembla lui déplaire, car il se mit à égrener à mi-voix des jurons qui s'achevèrent en un murmure confidentiel et un regard entendu. Il se rapprocha de moi, saisit le revers de mon veston, puis émit d'une voix sifflante ces propos sur lesquels on ne pouvait se méprendre :

« C'est là qu'tout a commencé – c't endroit maudit de toute la malfaisance, là où commence l'eau profonde. La porte d'l'enfer – ça descend à pic jusqu'au fond, y a pas d'ligne de fond qui va jusque-là. C'est l'vieux cap'taine Obed qu'a tout fait – qu'a trouvé dans ces îles d'la mer du Sud des choses qui y ont pas fait d'bien.

« Dans c'temps-là ça allait mal pour tout le monde. L'commerce dégringolait, les usines avaient pus d'travail – même les nouvelles – et pis les meilleurs d'nos gars tués comme corsaires dans la guerre de 1812 ou péris avec le brick *Eliza* et le *Ranger* – qu'étaient tous les deux aux Gilman. Obed Marsh, lui, il avait trois bateaux sur l'eau, le brigantin *Columbia,* l'brick *Hetty,* et la goélette *Sumatra Queen.* Y avait qu'lui qui faisait l'commerce avec les Antilles et l'Pacifique, quoique la goélette *Malay Pride,* qu'était à Esdras Martin, a fait un voyage encore en 28.

« Jamais y a eu personne comme le cap'taine Obed – c'vieux suppôt d'Satan ! Hi, hi ! Je m'souviens comme y parlait des pays d'là-bas, et y traitait tous les gens d'idiots d'aller au culte des chrétiens et d'supporter leur fardeau comme des agneaux bêlants. Y f'raient mieux de s'trouver des dieux comme ceux d'là-bas dans les Antilles – des dieux qui leur donneraient des pêches miraculeuses en échange d'leurs sacrifices, et qui répondraient comme y faut aux prières des gens.

« Matt Eliot, son second, causait pas mal non plus, seulement il était contre toutes ces manigances de païens. Y parlait d'une île à l'est de Tahiti où y avait des tas d'ruines en pierre si vieilles que personne savait rien dessus, pareil que sur Ponape, dans les Carolines, mais avec des figures sculptées comme les grandes statues d'l'île de Pâques. À côté y avait aussi une petite île volcanique où on trouvait d'autres ruines avec des sculptures différentes – des ruines tout usées comme si elles auraient été sous la mer aut'fois, et avec des images de monstres abominables tout partout.

« Eh ben, m'sieur, y disait Matt qu'tous les natifs du coin y-z-avaient tout l'poisson qu'y voulaient, et y portaient des bracelets et des anneaux au-dessus du coude et des couronnes, tout ça fait d'une drôle d'espèce d'or et plein d'images de monstres comme celles qu'étaient dessinées sur les ruines de la petite île – on aurait dit des grenouilles-poissons ou ben des poissons-grenouilles qu'étaient dans toutes les positions pareil que des êtres humains. Personne a jamais pu leur faire dire où y-z-avaient trouvé tout ça, et tous les aut'natifs se demandaient comment y faisaient pour trouver tant d'poisson même quand dans les îles y prenaient presque rien. Matt s'est d'mandé aussi, et l'cap'taine Obed pareil. En plus, Obed a r'marqué qu'un tas de beaux p'tits gars disparaissaient pour de bon d'une année su'l'aut'et qu'on voyait presque pas d'vieux dans l'pays. Et pis il a trouvé qu'y avait des gens qu'avaient l'air bougrement bizarres même pour des Canaques.

« Ben sûr c'est Obed qu'a trouvé la vérité sur ces païens. J'sais pas comment qu'il a fait, mais y s'est mis à faire du troc pour avoir les choses en or qu'y portaient. Y leur a d'mandé d'où qu'a v'naient et si y pouvaient en avoir d'aut', et pour finir il a tiré les vers du nez à leur vieux chef – Walakea, ils l'appelaient. Personne d'aut'qu'Obed aurait jamais cru c'vieux démon jaune, mais l'cap'taine, y lisait dans les gens comme dans les livres. Hi, hi ! Personne veut jamais m'croire aujourd'hui quand j'dis tout ça, et vous non plus, j'suppose, jeune homme – pourtant à bien vous r'garder, vous avez des yeux qui savent lire, pareil qu'Obed. »

Le chuchotement du vieillard devint plus faible encore, et je me surpris à frissonner devant la terrible solennité et la sincérité de son ton, tout en sachant que son histoire ne pouvait être qu'un délire d'ivrogne.

« Eh ben, m'sieur, Obed il a appris qu'y avait des choses sur c'te terre que presque personne en a jamais entendu causer – et personne voudrait l'croire si on leur racontait. À c'qui paraît, ces Canaques sacrifiaient des tas d'leurs gars et d'leurs filles à des espèces de dieux qu'habitaient sous la mer, et y r'cevaient en échange des tas d'faveurs. Y rencontraient ces créatures sur la p'tite île aux ruines bizarres, et y paraît que ces images abominab'd'monstres grenouilles-poissons, ça s'rait l'portrait d'ces créatures. P'têt ben qu'c'est d'là qu'viennent les histoires de sirènes et tout c'qui s'ensuit. Y-z-auraient toutes sortes de villes au fond d'la mer, et ct'île s'rait sortie d'là. On dit qu'y avait des créatures vivantes dans les bâtiments d'pierre quand l'île est arrivée d'un seul coup à la surface. C'est comme ça qu'les Canaques y s'sont aperçus qu'a vivaient sous l'eau. Sitôt qu'y sont rev'nus d'leur peur, y leur ont causé par signes, et y-z-ont eu vite fait d'arranger un marché.

« Ces dieux-là y-z-aimaient les sacrifices humains. Y-z-en avaient déjà eu aut'fois, mais avec le temps y-z-avaient perdu l'contact avec le monde d'en haut. C'qu'y faisaient des victimes j'pourrais pas vous l'dire, et j'pense qu'Obed a pas été trop curieux là-d'sus. Mais les païens ça leur était bien égal vu qu'y-z-en voyaient de dures et qu'y-z-étaient prêts à tout. Y donneraient un certain nombre de jeunes gens aux créatures de la mer, deux fois l'an – à May-Eve et Hallowe'en[6], recta. Pis aussi des babioles qu'y faisaient en sculpture. Et les créatures étaient d'accord pour donner en échange des tas d'poissons – qu'a ram'naient d'tout partout en mer – et d'temps en temps des choses qu'avaient l'air en or.

« Ben comme ça, les indigènes rencontraient les créatures sur la p'tite île volcanique – y v'naient en pirogues avec les sacrifices et tout ça, et r'partaient avec les bijoux en espèce d'or qui leur rev'naient. Au début les créatures allaient jamais sur l'île principale, mais au bout d'un moment a-z-ont voulu v'nir. Y paraît qu'a-z-avaient envie d'fréquenter les gens pis d'faire des fêtes ensemble dans les grandes occasions – May-Eve et Hallowe'en. Vous voyez, a vivaient aussi ben dans l'eau qu'en dehors – des amphibies qu'on appelle, j'crois. Les Canaques y leur ont dit qu'les gens des aut'z-îles voudraient les nettoyer si y savaient qu'a v'naient comme ça, mais a-z-ont dit qu'a s'en moquaient pasqu'a pouvaient nettoyer toute la race humaine si on voulait les embêter – toute, sauf ceux qu'avaient certains signes comme s'en servaient aut'fois les Anciens disparus. Mais pour pas faire d'histoires, a s'cacheraient quand quelqu'un viendrait visiter l'île.

« Quand on a parlé d's'accoupler avec eux, ces poissons-crapauds, les Canaques s'sont un peu r'biffés, mais finalement y-z-ont appris quéque chose qui leur a fait changer d'avis. À c'qu'on dit, les humains sont comme qui dirait parents avec ces animaux marins – tout c'qu'est vivant s'rait v'nu d'la mer aut'fois, et y faudrait qu'un p'tit changement pour y r'tourner. Les créatures a-z-ont dit aux Canaques qu'si y mélangeaient leurs sangs, y naîtraient des enfants qu'auraient d'abord l'air humain, mais plus tard y d'viendraient d'plus en plus pareils à elles, pis à la fin y s'mettraient à l'eau pour aller r'joindre les autres au fond. Et l'important, jeune homme, c'est qu'ceux qui s'raient dev'nus des poissons et iraient dans l'eau

[6] La veille du 1er mai et celle de la Toussaint. *(N.d.T.)*

y mourraient jamais. Ces créatures elles mouraient jamais sauf si on les tuait.

« Eh ben, m'sieur, quand Obed a connu ces gens des îles, y-z-étaient pleins de sang d'poisson des créatures du fond d'l'eau. Quand y prenaient d'l'âge et qu'ça commençait à s'voir, on les cachait jusqu'à c'qu'y-z-aient envie de s'mettre à l'eau et d's'en aller. Y en avait qu'étaient plus touchés qu'd'aut', et certains qui changeaient jamais assez pour aller dans l'eau ; mais ça s'passait presque toujours exactement comme les créatures avaient dit. Ceux qui r'semblaient aux créatures en naissant, y changeaient très tôt, mais ceux qu'étaient plus humains y restaient des fois sur l'île jusqu'à des soixante-dix ans, même si y s'essayaient à plonger au fond en attendant. En général, ceux qui s'mettaient à l'eau y r'venaient souvent en visite, c'qui fait qu'souvent un homme pouvait causer avec son cinq-fois-grand-père, qu'avait quitté la terre ferme au moins deux cents ans plus tôt.

« Y-z-avaient tous oublié la mort – sauf dans les guerres de pirogues avec les aut'gens des îles, les sacrifices aux dieux marins des grands fonds, les morsures de serpent, la peste et quéqu'mal aigu et galopant qui les prenait avant qu'y-z-aient pu s'met'à l'eau – y-z-attendaient seulement un changement qu'était dev'nu pas du tout horrible avec le temps. Y trouvaient qu'y-z-avaient ben assez pour c'qu'y donnaient – et j'crois qu'Obed a pensé pareil quand il a eu r'mâché un peu c'que l'vieux Walakea y avait dit. Walakea, lui, c'était un des rares qu'avaient pas une goutte de sang d'poisson, vu qu'il était d'une famille royale qui s'mariait qu'avec les familles royales des aut'îles.

« Il a appris à Obed plein d'rites et d'incantations qu'avaient rapport avec les créatures marines, et il y a fait voir des gens du village qu'avaient quasiment pus forme humaine. Malgré ça, il y a jamais montré un seul d'ces fameux dieux sortis tout dré d'la mer. À la fin y a donné un truc magique en plomb ou j'sais pas quoi, qui censément faisait monter les créatures poissons d'n'importe quel endroit d'la mer où qu'y pouvait y avoir un nid. Y suffisait d'le laisser tomber dans l'eau en disant la prière qu'y fallait. Walakea disait qu'y en avait partout dans le monde, et n'importe qui en cherchant bien pouvait trouver un nid et les faire monter s'y en avait besoin.

« Matt, il aimait pas tout ça, et y voulait empêcher Obed d'aller sur l'île ; mais l'cap'taine était âpre au gain et y voyait qu'y pouvait avoir ces choses dorées si bon marché qu'ça valait la peine d's'en faire une spécialité. C'trafic-là a continué pendant des années, et Obed a eu assez de c't'or pour démarrer son affinerie dans la vieille usine en décadence de Waite. Il a pas osé vend'les choses comme a-z-étaient, pasqu'on aurait posé des tas d'questions. Malgré tout, ses ouvriers en prenaient une de temps en temps pour la vendre, bien qu'y-z-aient juré de garder le secret ; et y laissait les femmes de sa famille porter d'ces bijoux un peu plus humains qu'les aut'.

« Ben, vers 38 – j'avais sept ans – Obed s'est aperçu qu'l'île avait été complètement nettoyée depuis son dernier voyage. À c'qui paraît les aut'indigènes avaient eu vent de c'qui s'passait, et y-z-avaient pris les choses en main. Faut croire qu'y d'vaient avoir ces vieux signes magiques qu'les créatures avaient dit qu'c'étaient les seules choses qu'a craignaient. Sans compter qu'ces Canaques doivent avoir des chances d'en attraper quand l'fond d'la mer vomit une île où qu'y a des ruines plus vieilles que l'déluge. Des gars pieux qu'c'était : y-z-avaient rien laissé d'bout ni su la grande île ni su la p'tite volcanique, sauf les ruines qu'étaient trop grosses pour qu'y les renversent. Dans des endroits y avait des petites pierres éparpillées – comme qui dirait des amulettes – avec quéque chose dessus pareil que c'qu'on appelle un svastika aujourd'hui. Sûr que c'étaient les signes des Anciens. Tous les gens nettoyés, pus trace des choses dorées, et pas un Canaque du pays a soufflé mot de c't'affaire. Y prétendaient même qu'y avait jamais eu personne sur l'île.

« Naturellement, ç'a été un coup dur pour Obed, vu qu'son commerce normal y n'allait pas très fort. C'était dur aussi pour Innsmouth, vu qu'dans c'temps d'la marine, c'qu'était bon pour l'cap'taine du bateau c'était bon pareil pour l'équipage. La plupart des gens d'la ville y-z-ont pris les temps difficiles résignés comme des moutons, mais ça tournait mal pour eux vu qu'la pêche donnait pus grand-chose et qu'les usines marchaient au ralenti.

« C'est là qu'Obed il a commencé à enguirlander les gens pasqu'y étaient trop bêlants et qu'y priaient un dieu chrétien qui leur donnait rien du tout. Il a dit qu'y connaissait des gens qui priaient des dieux qu'leur envoyaient c'qui leur était vraiment utile, et si y avait une bonne équipe de gars qui voulait s'met'avec lui, y pourrait p'têt s'adresser à certaines puissances pour avoir des tas de poissons et pas mal d'or. Ben sûr que ceux qui servaient sur la *Sumatra Queen* et qu'avaient vu l'île y savaient c'qu'y voulait dire, et y-z-avaient pas envie d'trafiquer avec ces créatures d'la mer comme y-z-avaient entendu raconter, mais ceux qui savaient pas d'quoi y r'tournait s'sont laissé manœuvrer par c'qu'Obed avait dit, et y lui ont d'mandé c'qui pouvait faire pour les m'ner à c'te r'ligion qui leur s'rait si utile. »

Ici le vieillard hésita, marmonna et tomba dans un silence maussade et craintif, jetant des coups d'œil inquiets par-dessus son épaule, puis se retournant pour attacher un regard fasciné sur le récif noir au loin. Il ne répondit pas quand je lui adressai la parole, et je compris qu'il faudrait lui laisser finir la bouteille. L'histoire insensée que j'entendais m'intéressait vivement car je supposais qu'elle contenait une sorte de grossière allégorie fondée sur l'étrangeté d'Innsmouth et élaborée par une imagination à la fois créatrice et pleine de réminiscences de légendes exotiques. Je ne crus pas un instant que le récit pût avoir aucune base réelle ; mais il n'en inspirait pas moins une véritable horreur, peut-être parce qu'il évoquait d'étranges bijoux manifestement identiques à l'abominable tiare que j'avais vue à Newburyport. Il était possible, après tout, que les parures viennent d'une île lointaine ; et qui sait si ces contes extravagants n'étaient pas des mensonges de feu Obed lui-même plutôt que ceux du vieil ivrogne.

Je tendis la bouteille à Zadok et il la vida jusqu'à la dernière goutte. C'était étonnant de le voir avaler tant de whisky, sans le moindre embarras dans sa voix haute et poussive. Il lécha le goulot de la bouteille qu'il glissa dans sa poche, puis se mit à dodeliner de la tête en murmurant doucement pour lui-même. Je me penchai pour essayer de saisir ses paroles, et je crus voir un sourire sardonique derrière sa moustache touffue et jaunie. Oui, il prononçait réellement des mots, et je réussis à en comprendre une bonne partie.

« Pauv Matt – Matt il avait toujours été cont'tout ça – il essayait d'met'les gens d'son côté, et y passait du temps à causer avec les pasteurs – rien à faire : l'pasteur congrégationaliste y l'ont chassé d'la ville, et l'méthodiste il est parti, on n'a jamais r'vu Resolved Babcock, le baptiste – l'Courroux d'Jéhovah – j'étais bougrement p'tiot, mais j'sais ben c'que j'ai vu et entendu – Dagon et Astaroth – Bélial et Belzébuth – l'Veau d'or et les idoles de Canaan et des Philistins – les abominations d'Babylone – *Mane, thecel, pharès… »*

Il s'interrompit à nouveau, et au regard bleu de ses yeux larmoyants je craignis qu'il ne fût bien près de l'hébétude. Mais comme je lui tapais doucement sur l'épaule, il se tourna vers moi avec une vivacité extraordinaire et lança quelques phrases plus sombres.

« Vous m'croyez pas, hein ? Hi, hi, hi ! – alors dites-moi donc, jeune homme, pourquoi l'cap'taine Obed et une vingtaine de drôles de gens allaient en canot jusqu'au Récif du Diable en plein milieu d'la nuit en chantant si fort qu'on les entendait dans toute la ville quand l'vent était dans l'bon sens ? Dites-moi ça un peu, hein ? Et dites-moi pourquoi Obed y j'tait toujours des choses lourdes dans l'eau profonde d'l'aut'côté du récif, là où ça descend à pic pareil qu'une falaise, si bas qu'on peut pas sonder l'fond ? Dites-moi c'qu'y faisait avec ces drôles de

trucs magiques en plomb qu'Walakea y avait donnés ? Hein, mon gars ? Et quoi qu'y braillaient tous à May-Eve et pareil le Hallowe'en suivant ? Et pourquoi qu'les nouveaux pasteurs – des individus qu'étaient plutôt marins – portaient des robes pas ordinaires et mettaient sur eux d'ces choses dorées qu'Obed avait rapportées ? Hein ? »

Les yeux bleus mouillés étaient devenus féroces et fous, la barbe blanche souillée se hérissait, comme électrisée. Le vieux Zadok perçut sans doute mon mouvement de recul, car il se mit à glousser méchamment.

« Hi, hi, hi, hi ! Commencez à comprend', hein ? P'têt'ben qu'ça vous aurait plu d'êt'à ma place à c't'époque-là, quand j'voyais tout ça la nuit su'la mer, du belvédère qu'était en haut d'ma maison. Ah, j'peux vous l'dire, les p'tites marmites ont d'grandes oreilles, et j'perdais rien de c'qu'on racontait su'l'cap'taine Obed et ceux qu'allaient au récif ! Hi, hi, hi ! Aussi la nuit j'ai emporté au belvédère la lunette marine de mon p'pa et j'ai vu l'récif tout grouillant d'formes qu'ont vite plongé sitôt qu'la lune s'est l'vée. Obed et les aut'étaient dans un doris, mais ces formes a-z-ont plongé d'l'aut'côté dans l'eau profonde et a sont jamais r'montées… Ça vous aurait-y plu d'êt'un p'tit môme tout seul en haut d'un belvédère en train de r'garder ces formes *qu'étaient pas des formes humaines* ?… Hein ?… Hi, hi, hi, hi… »

Le vieillard devenait hystérique, et je me mis à frémir, pris d'une inquiétude indéfinissable. Il posa sur mon épaule une griffe noueuse, et il me sembla que son tremblement ne venait pas que de l'hilarité.

« Supposez qu'une nuit vous auriez vu quéque chose de lourd j'té du doris d'Obed d'l'aut'côté du récif, et qu'vous auriez appris, le lendemain, qu'un jeune gars avait disparu d'chez lui ? Hein ? Qui qu'a jamais r'vu Hiram Gilman ? Pas vrai ? Et Nick Pierce, et Luelly Waite, et Adoniram Saouthwick, et Henry Garrison ? Hein ? Hi, hi, hi, hi… Des formes qui causaient par signes avec leurs mains… ceux qu'avaient des vraies mains…

« En ben, m'sieur, c'est là qu'Obed a commencé à r'tomber sur ses pieds. On a vu ses trois filles porter ces choses en espèce d'or qu'personne leur avait vues avant, et la ch'minée d'l'usine s'est r'mise à fumer. Y en a eu d'aut'aussi qu'avaient l'air de prospérer – l'poisson s'est mis à grouiller dans l'port, y avait pus qu'à l'prend', et Dieu sait les cargaisons qu'on a expédiées à Newb'ryport, Arkham et Boston. C'est à c'moment-là qu'Obed a fait installer l'vieux branchement du ch'min d'fer. Y a des pêcheurs de Kingsport qu'ont entendu causer d'ces prises et y sont v'nus en sloop, mais y-z-ont été perdus corps et biens. Personne les a jamais r'vus. Et juste au même moment nos gens y-z-ont organisé l'Ordre ésotérique de Dagon, et y-z-ont acheté pour ça la salle maçonnique d'la Commanderie du Calvaire… Hi, hi, hi ! Matt Eliot qu'était maçon a essayé d'empêcher la vente, mais il a disparu à c'moment-là.

« R'marquez, j'dis pas qu'Obed voulait qu'tout soit pareil que sur c't'île canaque. J'crois pas qu'au début y voulait qu'y ait tout c'mélange pour avoir des jeunots qu'iraient à l'eau et d'viendraient poissons pour la vie éternelle. C'qu'y voulait c'étaient ces trucs en or, même si fallait les payer gros, et pendant quéque temps *eux aut'*y-z-ont pas d'mandé plus…

« Mais v'là qu'en 46 la ville a commencé à y r'garder et à réfléchir d'son côté. Trop d'gens disparus, trop d'sermons d'énergumènes aux assemblées du dimanche, trop d'racontars du fameux récif. J'crois qu'j'y ai été pour quéque chose en racontant à Selectman Mowry c'que j'avais vu du belvédère. Une nuit y-z-ont été tout un groupe à suivre la troupe d'Obed jusqu'au récif, et j'ai entendu des coups d'feu entre les doris. L'lendemain Obed et vingt-deux aut'y-z-étaient en prison, et tout l'monde s'demandait c'qui s'passait au juste et d'quoi on pourrait ben les accuser. Seigneur, si quéqu'un avait pu prévoir… deux s'maines plus tard, quand on avait rien j'té à la mer tout c'temps-là… »

Zadok donnant des signes de frayeur et de lassitude, je le laissai se taire pendant un moment, tout en regardant ma montre avec inquiétude. C'était la marée montante à présent et le bruit des vagues sembla le réveiller. J'étais heureux de ce reflux car avec les hautes eaux l'odeur de poisson serait sans doute moins forte. Je dressai l'oreille à nouveau pour saisir ses chuchotements.

« C'te nuit épouvantab'… j'les ai vus… j'étais en haut dans l'belvédère… y-z-étaient des foules… des essaims… tout partout su'l'récif et y sont r'montés à la nage dans l'port jusque dans l'Manuxet… Seigneur, c'qu'a pu arriver dans les rues d'Innsmouth c'te nuit-là… Y-z-ont s'coué not'porte, mais p'pa a pas voulu ouvrir… Pis y est sorti par la f'nêtre de la cuisine avec son mousquet pour chercher Selectman Mowry et voir c'qu'y pouvait faire… Des tas d'morts et d'mourants… des coups d'feu et des cris… On hurlait sur la vieille place et la grand-place et New Church Green… les portes d'la prison enfoncées… proclamation… trahison… On a dit qu'y avait eu la peste quand les gens sont v'nus et y-z-ont vu qu'y manquait la moitié des habitants… Y restait qu'ceux qu'étaient avec Obed et les créatures ou alors ceux qui s'tenaient tranquilles… jamais pus entendu causer d'mon p'pa… »

Le vieux haletait et suait à grosses gouttes. Son étreinte se resserra sur mon épaule.

« Tout était nettoyé dans la matinée – mais y avait des *traces…* Obed alors y prend comme qui dirait l'command'ment et y dit qu'ça va changer… *Eux aut'*y s'ront avec nous aux assemblées, et certaines maisons r'cevront des *hôtes… Eux* y voulaient qu'on s'mélange comme y-z-avaient fait avec les Canaques, et lui d'abord y s'croyait pas obligé d'les arrêter. Il était allé trop loin, Obed… il l'tait comme un fou pour ça. Y disait qu'y nous apportaient poisson et trésor, et qu'y-z-auraient tout c'qui leur f'rait envie…

« Y aurait rien changé en dehors, seulement y fallait pas broncher avec les étrangers si on comprenait notre intérêt. On a tous été obligés de faire le serment de Dagon, et après il y a eu un deuxième et un troisième serment, et quéques-uns chez nous les ont faits. Ceux qui rendraient des services spéciaux y-z-auraient des récompenses spéciales – d'l'or et des choses comme ça. Pas moyen de r'gimber vu qu'y en avait des millions au fond d'l'eau. Y-z-auraient pas comme ça nettoyé toute l'humanité, mais si y-z-étaient trahis et poussés à bout, y pouvaient faire du dégât. Nous on n'avait pas les vieilles magies pour les faire filer comme les gens de la mer du Sud y faisaient, et les Canaques avaient jamais voulu donner leurs secrets.

« Qu'on leur donne assez d'sacrifices, des babioles de sauvages et qu'on les r'çoive dans la ville quand y voudraient, et y s'tiendraient ben tranquilles. Y f'raient pas d'mal aux étrangers pasqu'y pourraient raconter des histoires à l'extérieur – à moins qu'y les espionnent. Tous ceux d'la troupe des fidèles – d'l'Ordre à Dagon – et les enfants, y mourraient jamais, mais y r'tourn'raient à not'mère Hydra et not'père Dagon d'où qu'on était tous venus aut'fois – *lä ! lä ! Cthulhu fhtagn ! Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lhel wgah-nagl fhtagn –* »

Le vieux Zadok tombait vite dans le délire et je retins mon souffle. Pauvre vieux, à quels pitoyables abîmes hallucinatoires avait été poussé ce cerveau fécond et imaginatif par son alcool, sa haine de la dégradation, de l'inconnu et de la maladie qui l'entouraient ! Il se mit à gémir, et les larmes coulèrent le long de ses joues ravinées jusque dans les profondeurs de sa barbe.

« Seigneur, c'que j'ai pu voir d'puis mes quinze ans – *Mane, mane, thecel, pharès !* – les gens qui disparaissaient, et ceux qui s'tuaient – ceux qui racontaient des choses à Arkham, à Ipswich ou ailleurs, on les traitait d'fous, pareil qu'vous m'traitez d'fou en c'moment – mais Seigneur, c'que j'ai vu ! Y m'auraient tué d'puis longtemps rapport à c'que j'sais, mais j'ai fait l'premier et l'second serment à Dagon avec Obed, aussi j'étais protégé sauf si un jury d'fidèles avait prouvé que j'racontais des choses

exprès et en toute connaissance… mais j'aurais pas fait l'troisième – j's'rais putôt mort que d'faire ça…

« C'est d'venu pire vers le temps d'la guerre civile, *quand les enfants nés d'puis 46 ont commencé à grandir* – certains, du moins. J'étais trop effrayé – jamais j'ai rien r'gardé depuis ct'horrible nuit, et *eux*, j'en ai jamais vu d'près de toute ma vie. J'veux dire pas un pur sang. J'suis parti pour la guerre, et si j'avais eu un peu d'cran ou d'jugeote je s'rais jamais rev'nu, mais j'me s'rais établi loin d'ici. Mais les gens m'ont écrit qu'ça allait pas trop mal. J'pense que c'était à cause des troupes du gouvernement qu'étaient dans la ville d'puis 63. Après la guerre ç'a été ben aussi mal qu'avant. Les gens ont commencé à pus rien faire – les usines et les boutiques s'sont fermées – on a pus navigué et l'port s'est ensablé – l'chemin d'fer abandonné – mais *eux*… y-z-ont pas arrêté d'nager dans la rivière et ailleurs en v'nant de c'maudit récif d'Satan et on a condamné d'plus en plus d'fenêt'd'mansardes, et on a entendu d'plus en plus d'bruits dans les maisons où qu'on pensait qu'y avait personne…

« Les gens d'dehors y racontaient des histoires sur nous – z'avez dû en entendre pas mal, vu les questions qu'vous posez – des histoires sur c'qu'y-z-auraient vu par hasard, et ces drôles de bijoux qui viennent toujours d'on sait pas où et qu'sont pas tous fondus – mais y disent jamais rien d'sûr. Personne croit rien de rien. Y racontent qu'les choses dorées c'est du butin d'pirates, et qu'les gens d'Innsmouth ont du sang étranger ou la maladie ou j'sais pas quoi. Et pis ceux qui vivent ici y mettent à la porte autant d'étrangers qu'y peuvent, et y poussent l'restant à pas s'montrer trop curieux, surtout quand la nuit vient. Les bêtes reculent d'vant les créatures – les ch'vaux pire qu'les mules – mais d'puis qu'y a des autos tout va bien.

« En 46 l'cap'taine Obed il a pris une seconde femme *qu'personne en ville a jamais vue* – y en a qui disent qu'y voulait pas, mais qu'y a été forcé par ceux-là qu'il avait appelés – il a eu trois enfants avec elle – deux qu'ont disparu tout jeunes, pis une fille qu'avait l'air comme tout l'monde et qu'a été éduquée en Europe. Obed a réussi à la marier par ruse à un gars d'Arkham qui s'est douté de rien. Mais maintenant personne du dehors a pus jamais affaire avec les gens d'Innsmouth. Barnabas Marsh qui dirige l'affinerie à présent – c'est l'petit-fils d'Obed et d'sa première femme – l'fils d'Onesiphorus, son aîné, *mais sa mère c'en est encore une qu'on a jamais vue dehors.*

« À c't'heure Barnabas a ben changé. Y peut pus fermer les yeux, et l'est tout déformé. On dit qu'y met encore des habits, mais qu'y va bentôt s'met'à l'eau. P'têt'qu'il a déjà essayé – des fois y descendent par l'fond pour des p'tites magies avant d'y aller pour de bon. On l'a pas vu en public d'puis pas loin d'dix ans. J'me d'mande comment qu'sa pauv'femme a prend ça – elle est d'Ipswich, et les gens y-z-ont failli lyncher Barnabas quand y v'nait y faire sa cour v'là ben cinquante ans d'ça. Obed il est mort en 78, et tous ceux d'la génération d'après y sont partis maintenant – morts les enfants d'la première femme, et l'reste… Dieu sait… »

Le bruit de la marée montante était devenu très présent, et petit à petit il semblait changer l'humeur larmoyante du vieil homme en une crainte vigilante. Il s'arrêtait parfois pour jeter des regards inquiets par-dessus son épaule ou vers le récif, et malgré l'extravagante absurdité de son histoire, je commençai sans pouvoir m'en empêcher à partager sa vague appréhension. Sa voix se fit suraiguë, comme s'il tentait de se donner du courage en haussant le ton.

« Hé, vous, pourquoi qu'vous disez rien ? Ça vous plairait-y d'viv'dans c'te ville où tout est pourri et mourant, avec des monstres enfermés, qui rampent et bêlent, aboient et sautent dans l'noir des caves et des greniers n'importe où qu'vous allez ? Hein ? Ça vous plairait-y d'entend'hurler nuit après nuit dans les églises et la salle de l'Ordre à Dagon, *et savoir c'qui s'mélange dans ces hurlements ?* Ça vous plairait d'entend'c'qui vient de c't'affreux récif chaque May-Eve et Hallowmass ? Hein ? L'vieux est fou, pas vrai ? Eh ben, m'sieur, croyez-moi, *c'est pas l'pire* ! »

Zadok criait vraiment à présent, et la frénésie démente de sa voix me troublait plus que je ne saurais dire.

« L'diab'vous emporte, me r'gardez pas avec ces yeux-là – j'vous dis qu'Obed Marsh est en enfer, et y va y rester ! Hi, hi… en enfer j'vous dis ! Peut pas m'attraper – j'ai rien fait ni rien raconté à personne…

« Oh vous, jeune homme ? Ben, même si j'ai encore rien raconté à personne, j'vais l'faire maintenant ! Bougez pas et écoutez-moi, mon garçon – voilà c'que j'ai jamais raconté à personne… J'ai dit qu'j'avais pus espionné après c'te nuit – *mais j'ai trouvé des choses tout de même* !

« Vous voulez savoir c'que c'est qu'la véritab'abomination, hein ? Eh ben, voilà – c'est pas c'qu'y-z-ont fait ces diab'de poissons, *mais c'est c'qu'y vont faire !* Y-z-apportent des choses d'là d'où y viennent pour met'dans la ville – y font ça d'puis des années, et y ralentissent ces derniers temps. Les maisons au nord d'la rivière entre Water Street et Main Street a-z-en sont pleines – de ces démons et de c'qu'y-z-ont apporté – et quand y s'ront prêts… J'vous dis, *quand y s'ront prêts*… Z'avez entendu parler d'un *shoggoth ?*

« Hé, vous m'entendez ? J'vous dis, *j'connais ces choses-là – j'les ai vues une nuit quand*… EH-AHHHH-AH ! E'YAAHHHH… »

Le cri du vieillard fut d'une soudaineté si atroce et d'une horreur tellement inhumaine que je faillis m'évanouir. Ses yeux, fixés au-delà de moi sur la mer malodorante, lui sortaient positivement de la tête et son visage était un masque d'épouvante digne de la tragédie grecque. Sa griffe osseuse s'enfonça effroyablement dans mon épaule, et il ne fit pas un mouvement quand je tournai la tête pour chercher du regard ce qu'il avait pu apercevoir.

Il n'y avait pour moi rien de visible. Rien que la marée montante, et peut-être une série d'ondulations plus localisées que la longue ligne déferlante des brisants. Mais à présent Zadok me secouait, et je me retournai pour voir ce visage pétrifié par la peur se fondre en un chaos de paupières clignotantes et de mâchoire marmonnante. Presque aussitôt la voix lui revint – encore que ce ne fût qu'un murmure frémissant.

« *Allez-vous-en !* Allez-vous-en ! *Y nous ont vus* – sauvez vot'vie ! Faut pus attend'– y *savent maintenant*. Sauvez-vous – vite – *loin de c'te ville… »*

Une autre lourde vague s'écrasa sur la maçonnerie croulante du quai d'autrefois, et changea le chuchotement du vieux fou en un nouveau cri inhumain à vous glacer le sang.

« E-YAAHHHH !… YHAAAAAA !… »

Avant que j'aie pu rassembler mes esprits, il avait relâché son étreinte sur mon épaule pour se précipiter éperdument vers la rue, chancelant en direction du nord, de l'autre côté du mur en ruine de l'entrepôt.

Je jetai un coup d'œil sur la mer, mais il n'y avait rien. Et quand, revenu dans Water Street, je suivis la rue du regard vers le nord, il n'y restait pas trace de Zadok Allen.

4

Je ne saurais décrire l'état d'esprit dans lequel me laissa cet épisode atroce – à la fois fou et navrant, grotesque et terrifiant. Le garçon épicier m'y avait préparé, mais la réalité ne m'en avait pas moins jeté dans le trouble et la confusion. Malgré la puérilité de l'histoire, le sérieux et l'horreur insensés du vieux Zadok m'avaient communiqué une inquiétude grandissante qui s'ajoutait à ma répulsion première pour la ville et l'ombre de son insaisissable fléau.

Plus tard je pourrais analyser le récit et en tirer les éléments de base d'une allégorie historique ; pour l'instant je ne demandais qu'à l'oublier. Il était dangereusement tard – ma montre indiquait 7 h 15, et l'autobus pour Arkham quittait Town Square à huit heures – et je m'efforçai de ramener mes pensées à un souci aussi neutre et pratique que possible, tout en parcourant vivement les rues désertes de toits béants et de maisons chancelantes, pour rejoindre l'hôtel où j'avais laissé ma valise et où je trouverais mon bus.

Malgré la lumière dorée de fin d'après-midi qui donnait aux vieux toits et aux cheminées délabrées un air de paix et un charme mystérieux, je ne pouvais m'empêcher de jeter parfois un coup d'œil par-dessus mon épaule. Je serais vraiment ravi de quitter cette Innsmouth malodorante où régnait la terreur, et j'aurais bien voulu qu'il existe quelque autre véhicule que celui du sinistre Sargent. Pourtant je n'accélérai pas trop l'allure car il se trouvait à tous ces coins de rue silencieux des détails architecturaux dignes d'attention ; et je pouvais aisément, d'après mes calculs, faire le trajet en une demi-heure.

En étudiant la carte du jeune homme de l'épicerie à la recherche d'un itinéraire que je n'aurais pas encore suivi, je choisis Marsh Street au lieu de State Street pour gagner la grand-place. Au coin de Fall Street je commençai à voir çà et là des groupes de chuchoteurs furtifs, et en arrivant enfin sur la place je constatai que presque tous les flâneurs étaient rassemblés devant la porte de la *Maison Gilman.* J'eus l'impression que beaucoup d'yeux saillants, humides, immobiles me regardaient curieusement quand je demandai ma valise dans le hall, et j'espérai qu'aucun de ces êtres déplaisants ne partagerait la voiture avec moi.

L'autobus, plutôt en avance, arriva à grand bruit avec trois passagers un peu avant huit heures, et un individu à la mine patibulaire adressa sur le trottoir quelques mots inintelligibles au conducteur. Sargent jeta dehors un sac postal et un paquet de journaux, puis entra dans l'hôtel, tandis que les voyageurs – les mêmes que j'avais vus arriver à Newburyport ce matin-là – gagnaient le trottoir d'un pas traînant et échangeaient quelques vagues paroles gutturales avec un badaud dans une langue dont j'aurais juré que ce n'était pas de l'anglais. Je montai dans la voiture vide et pris la même place que j'avais occupée précédemment, mais à peine étais-je installé que Sargent reparut et se mit à marmonner d'une voix de gorge particulièrement répugnante.

Apparemment, je n'avais vraiment pas de chance. Quelque chose s'était détraqué dans le moteur, bien qu'il ait très bien marché depuis Newburyport, et l'autobus ne pourrait pas continuer jusqu'à Arkham. Non, on ne pouvait pas le réparer cette nuit, et il n'y avait pas d'autre moyen de transport à partir d'Innsmouth, pour Arkham ni ailleurs. Sargent était désolé mais je serais obligé de coucher au *Gilman.* On me ferait certainement un prix à la réception, mais il n'y avait pas d'autre solution. Quasi stupéfait de cet obstacle imprévu, et redoutant vivement la tombée de la nuit dans cette ville pourrissante à peine éclairée, je quittai l'autobus et rentrai dans le hall de l'hôtel où le gardien de nuit à l'air maussade et louche me proposa la chambre 428 à l'avant-dernier étage – grande mais sans eau courante – pour un dollar.

Malgré ce que j'avais entendu dire de cet hôtel à Newburyport, je signai le registre, donnai mon dollar, laissai l'employé prendre ma valise et suivis ce serviteur revêche et solitaire pour monter trois étages de marches grinçantes, en dépassant des couloirs poussiéreux qui semblaient entièrement déserts. Ma chambre, une pièce sombre à l'arrière de l'hôtel, avec deux fenêtres et maigrement pourvue de meubles bon marché, donnait sur une cour lugubre cernée encore par des bâtiments de brique, bas et apparemment abandonnés, et dominait un panorama de toits vétustes qui s'étendaient vers l'ouest en deçà d'une campagne marécageuse. Au bout du couloir se trouvait une salle de bains, décourageante relique avec son antique cuvette de marbre, un tub en fer-blanc, une ampoule électrique très faible, et des boiseries moisies autour des tuyauteries.

Comme il faisait encore jour, je descendis sur la place pour tâcher de trouver à dîner et je remarquai alors les coups d'œil bizarres que me jetaient les flâneurs douteux. L'épicerie étant fermée, je dus me rabattre sur le restaurant que j'avais d'abord évité ; il était tenu par un homme voûté à la tête étroite, aux yeux immobiles et sans expression, et une fille au nez plat et aux mains incroyablement épaisses et maladroites. On ne servait qu'au comptoir, et je fus soulagé en m'apercevant que presque tout venait manifestement de boîtes de conserve et de sachets. Je me contentai d'un bol de soupe aux légumes avec des crackers, et regagnai bientôt ma triste chambre au *Gilman,* où je pris un journal du soir et un magazine criblé de chiures de mouches auprès de l'employé revêche qui tenait un étalage branlant à côté de son bureau.

Quand le crépuscule s'assombrit, j'allumai la faible ampoule électrique au-dessus du modeste lit de fer, pour essayer autant que possible de continuer la lecture que j'avais commencée. Je jugeais opportun d'occuper sainement mon esprit plutôt que de le laisser ressasser les monstruosités de cette vieille ville en proie à la dégradation, tant que j'étais encore dans ses murs. L'histoire folle que m'avait racontée le vieil ivrogne ne me promettait pas de rêves très agréables, et je sentais qu'il me fallait écarter le plus possible de mon imagination le souvenir de ses yeux larmoyants et hagards.

Je ne devais pas non plus m'appesantir sur ce que l'inspecteur du travail avait dit à l'employé de la gare de Newburyport au sujet de l'hôtel *Gilman* et des voix de ses occupants nocturnes – ni là-dessus ni sur le visage sous la tiare dans l'entrée obscure de l'église ; ce visage dont ma pensée consciente ne pouvait expliquer l'horreur. Peut-être aurait-il été plus facile de détourner mes réflexions de ces sujets troublants si la chambre n'avait pas autant empesté le moisi. Cette odeur atroce, hideusement mêlée à celle du poisson qui régnait dans la ville, ramenait sans cesse l'imagination à la décomposition et à la mort.

Ce qui m'inquiétait aussi c'était l'absence de verrou à la porte de ma chambre. Il y en avait eu un, comme le prouvaient clairement les traces, mais on l'avait enlevé récemment. Sans doute était-il devenu inutilisable, comme tant d'autres choses dans ce bâtiment délabré. Dans ma nervosité, je me mis à chercher et je découvris sur la penderie un verrou visiblement de la même taille, à en juger par les traces, que celui de la porte. Pour détendre un peu l'atmosphère lourde, je m'occupai de le fixer sur l'emplacement vide à l'aide d'un petit nécessaire de trois pièces, dont un tournevis, que je portais sur mon trousseau de clés. Il s'adaptait parfaitement et je fus assez soulagé de savoir que je pourrais le fermer avant de me coucher. Je ne croyais pas en avoir réellement besoin, mais le moindre symbole de sécurité était le bienvenu dans un pareil endroit. Il y avait aussi des verrous aux portes de communication des deux chambres voisines, et je les poussai aussitôt.

Je ne me déshabillai pas, décidé à lire jusqu'au moment de m'endormir. Je m'allongerais alors après avoir ôté seulement mon veston, mon faux col et mes chaussures. Tirant une lampe électrique de ma valise, je la mis dans ma poche pour pouvoir consulter ma montre si je m'éveillais plus tard dans la nuit. Cependant, le sommeil ne vint pas ; et quand j'analysai mes pensées je m'aperçus non sans inquiétude que je prêtais l'oreille inconsciemment à quelque chose que je redoutais sans pouvoir le définir. L'histoire de l'inspecteur avait marqué mon imagination plus profondément que je ne le croyais. J'essayai à nouveau de lire, mais je dus reconnaître que je n'avançais pas.

Au bout d'un certain temps, je crus entendre craquer l'escalier et les couloirs comme sous des pas, et je supposai que les autres chambres commençaient à se remplir. Pourtant, il n'y avait pas de bruits de voix, et je fus frappé du caractère furtif de ces craquements. Cela me déplut, et je me demandai si je ne ferais pas mieux de ne pas dormir du tout. Cette ville abritait des gens bizarres, et l'on avait incontestablement noté plusieurs disparitions. Était-ce là une de ces auberges où l'on tuait les voyageurs pour voler leur argent ? Je n'avais sûrement pas l'air

très fortuné. Ou bien les habitants avaient-ils tant de haine pour les visiteurs curieux ? Mon intérêt évident de touriste, la fréquente consultation de la carte avaient-ils fait mauvaise impression ? Dans quel état nerveux étais-je donc pour échafauder ainsi des hypothèses sur quelques craquements fortuits ? Mais je n'en regrettais pas moins d'être sans arme.

Finalement, éprouvant une fatigue qui n'annonçait pas le sommeil, je tirai le verrou réinstallé sur la porte du couloir, éteignis la lumière, et me jetai sur le lit dur et défoncé – gardant veston, col, chaussures et tout. Dans le noir le moindre bruit nocturne prenait de l'importance, et un flot de pensées doublement désagréables m'envahit. Je regrettais d'avoir éteint la lumière, mais j'étais trop las pour me lever et aller la rallumer. Alors, après un long et lugubre intervalle, et le prélude de nouveaux craquements dans l'escalier et le couloir, vint ce bruit léger, terriblement reconnaissable, qui semblait la funeste justification de toutes mes frayeurs. À n'en pas douter, on essayait une clé – prudemment, furtivement, non sans hésitation – dans la serrure de ma porte.

Mes sensations, en identifiant ce signe d'un danger réel, furent peut-être moins violentes à cause des craintes vagues qui les avaient précédées. Bien que sans motif précis, je m'étais instinctivement tenu sur mes gardes – ce qui allait m'aider dans la nouvelle épreuve véritable, quelle qu'elle puisse être. Néanmoins ce progrès de la menace, d'abord vague prémonition puis réalité concrète, m'impressionna profondément, et je le ressentis comme un choc violent. Il ne me vint pas à l'idée que ce tâtonnement pouvait être une simple erreur. N'envisageant qu'une intention malveillante, je gardai un silence de mort, en attendant ce qu'allait faire l'intrus supposé.

Un moment plus tard, le cliquetis furtif cessa, et j'entendis qu'on pénétrait avec un passe-partout dans la chambre au nord de la mienne. Puis on essaya doucement la serrure de la porte qui donnait dans ma chambre. Le verrou résista, naturellement, et le plancher grinça quand le rôdeur quitta la pièce. Au bout d'un instant, un autre bruit discret m'apprit qu'on entrait dans la chambre au sud de la mienne. Puis nouveau tâtonnement sur le verrou de la porte de communication, et nouveau grincement d'un pas qui bat en retraite. Cette fois il s'éloigna dans le couloir, descendit l'escalier, et je compris que le rôdeur ayant constaté le verrouillage de mes portes renonçait à sa tentative pour un temps plus ou moins long, comme on le verrait plus tard.

La promptitude avec laquelle j'établis un plan d'action prouve que j'avais dû inconsciemment craindre quelque menace et envisager depuis des heures les divers moyens d'y échapper. Dès l'abord je sentis que le tâtonneur invisible représentait un danger qu'il ne fallait ni affronter ni discuter, mais fuir le plus rapidement possible. La seule chose à faire était de quitter cet hôtel vivant, en toute hâte, et par une autre issue que l'escalier et le hall d'entrée.

M'étant levé sans bruit et dirigeant la lumière de ma lampe sur l'interrupteur, j'essayai d'allumer l'ampoule au-dessus du lit pour choisir quelques affaires à mettre dans mes poches avant de fuir sans valise. Mais rien ne se passa ; on avait donc coupé le courant. De toute évidence, un mouvement malfaisant et secret se préparait sur une grande échelle – lequel, au juste, je n'aurais su le dire. Tandis que je réfléchissais, la main sur l'interrupteur inutile, je perçus un craquement étouffé à l'étage au-dessous, et crus distinguer le bruit d'une conversation. Un instant plus tard j'étais moins sûr que ces sons graves fussent des voix, car ces aboiements rauques et ces coassements à peine articulés ressemblaient bien peu à un langage humain connu. Je songeai alors plus que jamais à ce que l'inspecteur du travail avait entendu la nuit dans cette maison moisie et pestilentielle.

Après avoir rempli mes poches à la lumière de ma lampe, je mis mon chapeau et me dirigeai sur la pointe des pieds vers les fenêtres pour examiner les moyens de descendre. En dépit des règlements en vigueur, il n'y avait pas d'échelle d'incendie de ce côté de l'hôtel, et je découvris que mes fenêtres ne donnaient que sur un à-pic de trois étages jusqu'à la cour pavée. À droite et à gauche cependant d'anciens bâtiments industriels en brique étaient contigus à l'hôtel ; leurs toits en pente montaient à une distance raisonnable qui permettait d'y sauter de mon quatrième étage. Pour atteindre l'un ou l'autre, il me faudrait être dans une chambre à deux portes de la mienne – soit au nord, soit au sud selon le cas – et je me mis aussitôt à calculer les chances que j'avais d'effectuer ce transfert.

Je ne pouvais me risquer à sortir dans le couloir ; on y entendrait sûrement le bruit de mes pas, et les difficultés pour entrer dans la chambre voulue seraient insurmontables. Je devrais passer, pour réaliser mon projet, par les portes de communication, de construction plus légère ; il faudrait en forcer les serrures et les verrous en me servant de mon épaule comme d'un bélier chaque fois qu'ils seraient fermés de l'intérieur. Ce qui me paraissait possible étant donné l'état de délabrement de l'hôtel et de ses installations ; mais je ne pourrais le faire sans bruit. Je devais compter uniquement sur ma rapidité, et sur la chance d'atteindre une fenêtre avant que les forces hostiles n'aient le temps de s'organiser pour ouvrir la bonne porte avec un passe-partout. Je barricadai ma porte sur le couloir avec la commode – que je poussai petit à petit pour faire le minimum de bruit.

Je me rendais bien compte que mes chances étaient très minces, et j'étais prêt à un désastre. Même si j'atteignais un toit voisin, le problème ne serait pas résolu, car il resterait à gagner le sol et à m'échapper de la ville. Le seul élément favorable était l'état d'abandon et de ruine des bâtiments contigus, et les nombreuses lucarnes obscures ouvertes sur chacun.

Ayant constaté sur le plan du garçon épicier qu'il valait mieux sortir de la ville par le sud, j'examinai d'abord la porte au sud de la chambre. Elle s'ouvrait dans ma direction, et je vis – après avoir tiré le verrou et trouvé en place d'autres fermetures – qu'elle serait trop difficile à forcer. Je renonçai donc à cette issue et poussai le lit tout contre pour prévenir toute attaque éventuelle venant de la chambre voisine. La porte nord s'ouvrait vers l'extérieur, et – bien que je l'aie trouvée fermée à clé ou au verrou de l'autre côté – c'était par elle que je devais passer. Si j'arrivais à sauter sur les toits des bâtiments de Paine Street et à descendre à terre sans encombre, je pourrais peut-être filer par la cour et les maisons voisines ou celles d'en face jusqu'à Washington ou Bates Street – à moins de sortir dans Paine Street et de tourner vers le sud pour retrouver Washington Street. De toute façon, mon but était de gagner Washington Street et de m'éloigner le plus vite possible des parages de la grand-place. J'aurais préféré éviter Paine Street, à cause de la caserne des pompiers qui restait peut-être ouverte toute la nuit.

En pensant à tout cela, je regardais au-dessous de moi la misérable mer de toits pourrissants, éclairés maintenant par les rayons d'une lune encore presque pleine. À droite la noire entaille de la gorge où coulait la rivière divisait le paysage ; les usines et la gare abandonnée s'y accrochaient de part et d'autre comme des bernacles. Au-delà, les rails rouillés et la route de Rowley traversaient une étendue marécageuse semée d'îlots de terrain plus haut et sec couvert de broussailles. À gauche, dans la campagne plus proche parcourue de cours d'eau, l'étroite route d'Ipswich luisait, blanche sous la lune. De ce côté de l'hôtel je ne pouvais pas voir la route du sud en direction d'Arkham que j'avais décidé de prendre.

Je me demandai, hésitant, si je devais attaquer la porte du sud, et comment le faire sans être entendu, lorsque je remarquai que les vagues bruits d'en dessous avaient fait place à de nouveaux grincements de marches plus marqués. Une lueur vacillante apparut à travers mon imposte, et le plancher du couloir gémit sous un pas pesant. Des sons étouffés, peut-être des voix, se rapprochèrent, et enfin on frappa vigoureusement à ma porte.

D'abord je retins seulement mon souffle et j'attendis. J'eus l'impression qu'il s'écoulait des éternités, et l'écœurante odeur

de poisson des alentours s'aggrava soudain de façon alarmante. Puis on frappa de nouveau – sans arrêt et avec une insistance grandissante. Comprenant qu'il était temps d'agir, je tirai le verrou de la porte nord, rassemblant mes forces pour l'enfoncer. À l'extérieur les coups redoublaient, et j'espérai qu'ils couvriraient le bruit de mes efforts. Passant enfin à l'attaque, je me jetai à plusieurs reprises sur le mince panneau, l'épaule gauche en avant, sans souci des chocs ou de la douleur. La porte résista plus que je ne m'y attendais, mais je ne renonçai pas. Et cependant le tumulte au-dehors ne faisait que croître.

La porte de communication finit par céder, mais avec un tel fracas que dans le couloir on dut l'entendre. Immédiatement les coups devinrent un martèlement violent, tandis que des bruits de clés inquiétants résonnaient aux portes des chambres voisines. Me ruant dans celle que je venais d'ouvrir, je réussis à verrouiller la porte du couloir avant qu'on ne puisse l'ouvrir ; mais au même moment j'entendis un passe-partout grincer à la porte extérieure de la troisième chambre – celle dont j'avais espéré emprunter la fenêtre pour atteindre le toit au-dessous.

Je tombai un instant dans un complet désespoir, me voyant prisonnier dans une pièce dont aucune fenêtre ne m'offrait d'issue. Une vague d'horreur presque monstrueuse m'envahit et prêta sous la lumière de ma lampe de poche une terrible bien qu'inexplicable étrangeté aux traces de pas qu'avait laissées dans la poussière l'intrus qui, ici même, essayait tout à l'heure de pénétrer chez moi. Puis, poussé par un automatisme plus fort que le désespoir, je me dirigeai vers la porte de communication, prêt à l'enfoncer et – si je trouvais les fermetures intactes comme dans la seconde chambre – à verrouiller la porte du couloir avant qu'on ne l'ouvre de l'extérieur.

Un vrai hasard providentiel me donna ma revanche – car devant moi la porte n'était pas fermée à clé, mais était même entrouverte. À la seconde je l'avais franchie et bloquais du genou droit et de l'épaule la porte du couloir qui visiblement commençait à s'ouvrir vers l'intérieur. Ma pression prit l'assaillant au dépourvu et le panneau se referma sous mon effort, si bien que je n'eus qu'à faire glisser le verrou comme je l'avais fait avec l'autre porte. Je reprenais souffle lorsque j'entendis faiblir les coups sur les deux portes extérieures, tandis qu'un vacarme confus venait de la porte de communication consolidée par mon lit. De toute évidence, mes agresseurs étaient entrés en masse dans la chambre du sud et se préparaient à une attaque de flanc. Au même instant, un passe-partout pénétrait dans la serrure de la chambre nord contiguë, et je compris qu'un danger plus immédiat me menaçait.

La porte de communication vers le nord était grande ouverte, mais il n'était plus temps de défendre celle du couloir. Je dus me contenter de fermer et de verrouiller la porte restée ouverte et celle qui lui faisait vis-à-vis – poussant un lit contre l'une, une commode contre l'autre, et une table de toilette devant l'entrée du couloir. Je ne pouvais me fier qu'à ces obstacles de fortune pour me protéger jusqu'à ce que je franchisse la fenêtre et gagne le toit du bâtiment de Paine Street. Mais même à ce moment critique mon horreur ne venait pas de la faiblesse de mes moyens de défense. Je frissonnais parce que aucun de mes poursuivants, en dehors de quelques hideux halètements, grognements et de faibles aboiements de temps à autre, n'émettait un son vocal net ou intelligible.

Tandis que je déplaçais les meubles et me ruais vers les fenêtres, j'entendis dans le couloir un bruit terrifiant : des pas précipités en direction de la chambre au nord de la mienne, alors que les coups avaient cessé du côté sud. Manifestement, la plupart de mes adversaires allaient concentrer leurs forces contre la fragile porte de communication dont ils savaient qu'elle menait directement à moi. Dehors, la lune baignait le faîtage du bâtiment au-dessous, et je vis que le saut serait terriblement risqué à cause de la pente abrupte sur laquelle je devais atterrir. Dans ces conditions, je choisis pour m'échapper la plus au sud des deux fenêtres ; je prévoyais de retomber sur le versant intérieur du toit et de gagner la lucarne la plus proche. Une fois dans l'une des constructions de brique délabrées, je devais m'attendre à une poursuite ; mais j'espérais pouvoir descendre et m'esquiver en passant de l'une à l'autre des entrées béantes autour de la cour obscure, rejoindre enfin Washington Street et me glisser hors de la ville en direction du sud.

Le tumulte devant la porte de communication nord était devenu terrifiant, et je vis que le mince panneau commençait à se fendre. Les assiégeants avaient sans doute apporté un objet pesant en guise de bélier. Néanmoins le lit tenait bon ; ce qui me laissait encore une faible chance de réussir mon évasion. En ouvrant la fenêtre, je remarquai qu'elle était flanquée d'un lourd rideau de velours suspendu à une tringle par des anneaux de cuivre, et aussi qu'il y avait à l'extérieur de gros crochets pour attacher les volets. Voyant là un moyen d'éviter un saut dangereux, je tirai d'un coup sec et fis tomber à terre rideau, tringle et le reste ; puis j'accrochai vivement deux des anneaux au crochet du volet et jetai l'étoffe au-dehors. Les lourds plis tombaient largement jusqu'au toit, et je jugeai qu'anneaux et crochet pourraient supporter mon poids. Alors, enjambant la fenêtre et descendant le long de l'échelle de corde improvisée, je laissai à jamais derrière moi la bâtisse malsaine et grouillante d'horreurs de l'hôtel *Gilman*.

J'atterris sans dommage sur les ardoises disjointes du toit pentu, et réussis à gagner le trou noir de la lucarne sans glisser une seule fois. En levant les yeux vers la fenêtre que je venais de quitter, je vis qu'elle était toujours obscure, mais plus loin au nord, entre les cheminées croulantes, je discernai des lumières de mauvais augure qui brillaient dans la salle de l'Ordre de Dagon, l'église baptiste et celle des congrégationalistes que je me rappelais en frissonnant. Ne voyant personne en bas dans la cour, j'espérai avoir une chance de fuir avant le déclenchement d'une alerte générale. À la lueur de ma lampe électrique, je constatai à travers la lucarne qu'il n'y avait pas de marches pour descendre. La distance n'était pas grande, toutefois, si bien que je grimpai sur le bord et me laissai tomber ; je me retrouvai sur un plancher poussiéreux encombré de caisses et de tonneaux vermoulus.

L'endroit était lugubre, mais je ne me souciais plus de ce genre d'impression et je gagnai aussitôt l'escalier révélé par ma lampe – après un bref coup d'œil à ma montre qui indiquait deux heures du matin. Les marches grinçaient mais paraissaient assez solides et je les descendis quatre à quatre, après un second étage qui avait l'air d'une grange, jusqu'au rez-de-chaussée. C'était le désert complet, et seul l'écho répondit au bruit de mes pas. J'atteignis enfin le couloir inférieur, au bout duquel un rectangle faiblement éclairé indiquait l'entrée en ruine sur Paine Street. Me dirigeant dans le sens opposé, je trouvai la porte de derrière également ouverte et, dégringolant cinq marches de pierre, je me retrouvai sur les pavés herbeux de la cour.

Les rayons de la lune n'arrivaient pas jusque-là, mais j'y voyais juste assez pour me passer de ma lampe. Certaines fenêtres de l'hôtel *Gilman* étaient maigrement éclairées et je crus entendre des bruits confus à l'intérieur. Avançant en silence du côté de Washington Street, je distinguai plusieurs entrées ouvertes et m'engageai dans la plus proche. Il faisait noir dans le corridor, et quand j'arrivai à l'autre bout je m'aperçus que la porte de la rue était hermétiquement close. Résolu à essayer un autre bâtiment, je revins sur mes pas à tâtons vers la cour, mais je m'arrêtai net tout près de l'entrée.

Par une porte ouverte de l'hôtel *Gilman* se déversait une énorme foule de silhouettes douteuses – des lanternes dansaient dans les ténèbres, et d'horribles voix coassantes échangeaient des cris étouffés en un langage qui n'avait rien d'anglais. Ces formes se déplaçaient de manière hésitante, et je compris à mon grand soulagement qu'elles ignoraient où j'étais allé ; je n'en ressentis pas moins à leur vue un frisson d'horreur. Leurs traits étaient indiscernables, mais la démarche traînante, ramassée, était affreusement repoussante. Et, pire que tout, je remarquai que l'une d'elles, vêtue d'une robe bizarre, portait à n'en pas douter une haute tiare dont le dessin ne m'était que trop familier. Tandis qu'elles se répandaient dans la cour, je sentis redoubler mes craintes. Et si je ne trouvais aucune issue à ce bâtiment

du côté de la rue ? L'odeur de poisson était détestable, et je m'étonnais de pouvoir la supporter sans défaillir. Tâtonnant de nouveau vers la rue, j'ouvris une porte dans le couloir et me trouvai dans une pièce vide aux volets clos mais sans châssis de fenêtres. Guidé par les rayons de ma lampe, je réussis à ouvrir ces volets ; en un instant je sautai dehors et refermai soigneusement l'ouverture comme je l'avais trouvée.

J'étais maintenant dans Washington Street, et je ne vis d'abord âme qui vive ni d'autre clarté que celle de la lune. Pourtant j'entendais au loin, venant de plusieurs directions, le son de voix rauques, de pas, et une curieuse espèce de trottinement très distinct des bruits de pas. Manifestement, je n'avais pas de temps à perdre. Mon orientation était claire et je me réjouis de voir éteints tous les réverbères, comme c'est souvent l'usage les nuits de pleine lune dans les régions rurales défavorisées. Certains des bruits provenaient du sud, et pourtant je persistai à vouloir fuir dans cette direction. Il y aurait sûrement quantité d'entrées désertes pour m'abriter si je rencontrais une personne ou un groupe aux allures de poursuivants.

Je marchais vite, en silence, près des maisons en ruine. Bien que sans chapeau et décoiffé après ma descente laborieuse, je ne paraissais pas spécialement remarquable ; et je pouvais passer inaperçu s'il me fallait par hasard croiser quelqu'un. À la hauteur de Bates Street je m'enfonçai dans un vestibule béant tandis que deux silhouettes au pas traînant traversaient la rue devant moi, mais je me remis bientôt en route vers le grand carrefour où Eliot Street coupe obliquement Washington Street à son intersection avec South Street. Sans avoir jamais vu cet endroit, je l'avais jugé dangereux sur la carte du garçon épicier ; et la lune devait y donner en plein. Il était impossible de l'éviter, car tout autre itinéraire impliquerait des détours, donc d'autres risques de découverte et une perte de temps. Il ne me restait qu'à le traverser hardiment et sans me cacher, en imitant de mon mieux le pas traînant caractéristique des gens d'Innsmouth, et avec l'espoir de ne rencontrer personne, du moins aucun de mes poursuivants.

Dans quelle mesure la poursuite était-elle organisée et en fait quel était exactement son but, je n'en avais aucune idée. Il semblait régner en ville une activité inaccoutumée, mais je pensais que la nouvelle de ma fuite du *Gilman* ne s'était pas encore répandue. Naturellement il me faudrait bientôt quitter Washington Street pour quelque autre rue en direction du sud car cette bande de l'hôtel ne manquerait pas de se lancer à mes trousses. Je devais avoir laissé des traces dans la poussière du dernier vieux bâtiment, révélant ainsi comment j'avais gagné la rue.

Le carrefour était, et je l'avais prévu, inondé de clarté lunaire ; je vis en son centre les restes d'une pelouse entourée d'une grille de fer. Heureusement, il n'y avait personne alentour, mais un étrange grondement ou bourdonnement s'amplifiait du côté de la grand-place. South Street, très large et légèrement en pente, descendait directement jusqu'aux quais et offrait une vue dégagée sur la mer, et j'espérais que personne ne regarderait de là-bas tandis que je traverserais sous la lune.

J'avançai sans encombre, et aucun nouveau bruit ne me fit supposer qu'on m'avait observé. Jetant un coup d'œil autour de moi, je ralentis involontairement un instant pour admirer au bout de la rue la mer somptueuse dans tout l'éclat du clair de lune. Au-delà de la digue j'aperçus le vague profil noir du Récif du Diable, et je ne pus m'empêcher de penser à toutes les hideuses légendes que j'avais entendues pendant les dernières trente-quatre heures – et qui représentaient ce roc déchiqueté comme une vraie porte vers des mondes d'une horreur insondable et d'une inimaginable monstruosité.

Alors, sans avertissement, se produisit une série d'éclairs sur le lointain récif. Précis et indiscutables, ils éveillèrent dans mon esprit une terreur tout à fait irrationnelle. Mes muscles se tendirent en un réflexe de fuite, que ne retinrent qu'une sorte de prudence inconsciente et une fascination quasi hypnotique. Et pour empirer les choses, jaillissait maintenant, du haut du belvédère de l'hôtel *Gilman*, qui s'élevait derrière moi au nord-est, une suite de lueurs analogues mais différemment espacées qui ne pouvaient être qu'une réponse au premier signal.

Maîtrisant mes muscles, et me rendant compte à nouveau à quel point j'étais en vue, je repris mon allure vive tout en feignant de traîner les pieds ; et je ne cessai de surveiller l'infernal et menaçant récif tant que South Street m'ouvrait sa perspective sur la mer. Je ne savais que penser de ce que j'avais vu ; à moins qu'il ne s'agît d'un rite étrange lié au Récif du Diable, ou de quelque groupe débarqué d'un bateau sur ce sinistre roc. J'obliquai vers la gauche en contournant l'ancienne pelouse, sans quitter des yeux l'océan qui resplendissait sous la lumière spectrale de la lune d'été, ni le mystérieux spectacle de ces signaux inconnus et inexplicables.

C'est alors que j'éprouvai l'impression la plus horrible de tout ce que j'avais ressenti – celle qui anéantit mon dernier vestige de sang-froid et me lança frénétiquement vers le sud, le long des noires entrées béantes et des fenêtres au regard fixe de poisson, en cette rue déserte de cauchemar. Car, à mieux regarder, je m'aperçus que les eaux éclairées par la lune entre le récif et le rivage étaient loin d'être vides. Elles fourmillaient d'une horde grouillante de formes qui y nageaient en direction de la ville ; même à cette distance et en un seul regard j'avais compris que les têtes qui dansaient sur l'eau et les bras qui battaient l'air étaient étrangers et anormaux au point qu'on pouvait à peine le dire ou le formuler consciemment.

Ma course folle ne me mena pas même au bout du pâté de maisons, car j'entendis à ma gauche quelque chose comme la clameur d'une poursuite organisée : des bruits de pas, des sons gutturaux et un ronflement de moteur suivant Federal Street vers le sud. En une seconde tous mes projets furent entièrement renversés – si la route du sud était bloquée devant moi, il fallait évidemment sortir d'Innsmouth par un autre chemin. Je m'arrêtai et me réfugiai dans une entrée ouverte, me félicitant d'avoir franchi le carrefour éclairé par la lune avant que ces poursuivants n'aient descendu la rue parallèle.

Ma seconde réflexion fut moins rassurante. Puisqu'ils prenaient une autre rue, il était clair qu'ils ne suivaient pas directement mes traces. Ils ne m'avaient pas vu, mais obéissaient à un plan général conçu pour empêcher ma fuite. Ce qui signifiait que toutes les routes partant d'Innsmouth étaient également surveillées, car les habitants n'avaient pu savoir quelle voie je comptais emprunter. Dans ce cas, il me faudrait battre en retraite à travers la campagne en évitant toutes les routes ; mais comment faire dans cette région entièrement marécageuse et sillonnée de cours d'eau ? J'eus un moment le vertige – à la fois de désespoir et à cause d'une brusque recrudescence de l'inévitable odeur de poisson.

Puis je pensai à la ligne de chemin de fer abandonnée pour Rowley, dont la solide voie de terre empierrée et envahie d'herbe s'étendait encore au nord-ouest à partir de la gare en ruine, au bord de la gorge où coulait la rivière. Il restait une chance pour que les gens de la ville n'y aient pas songé ; son état d'abandon, les ronces qui l'obstruaient la rendant presque impraticable, c'était bien le chemin le moins engageant que pût choisir un fugitif. Je l'avais vue distinctement de ma fenêtre à l'hôtel, et je savais où la trouver. Le début de son parcours était malheureusement visible en grande partie depuis la route de Rowley, et des sommets de la ville elle-même ; mais on pouvait peut-être passer inaperçu en rampant à travers les broussailles. De toute façon, c'était ma seule chance de salut, et je n'avais d'autre choix que de l'essayer.

M'enfonçant dans le couloir de mon refuge désert, je consultai une fois de plus la carte du garçon épicier à la lueur de ma lampe électrique. Le problème immédiat était de rejoindre l'ancienne voie ferrée ; et je vis alors que le plus sûr était d'aller tout droit jusqu'à Babson Street, puis à l'ouest vers Lafayette Street – en contournant sans le traverser un espace découvert comme celui que j'avais franchi – et de repartir vers le nord et l'ouest en zigzaguant par les rues Lafayette, Bates, Adams et

Bank – cette dernière longeait la gorge de la rivière – pour arriver à la gare abandonnée et croulante que j'avais vue de ma fenêtre. Si j'avais choisi Babson Street, c'est que je ne voulais ni retraverser le premier espace découvert ni commencer mon itinéraire vers l'ouest par un croisement aussi large que celui de South Street.

Repartant de nouveau, je gagnai le trottoir de droite pour me glisser dans Babson Street le plus discrètement possible. Le bruit persistait dans Federal Street, et en jetant un coup d'œil derrière moi je crus voir une lumière près du bâtiment par lequel je m'étais enfui. Impatient de quitter Washington Street, je me mis à trotter, espérant que personne ne m'observait. Presque au coin de Babson Street, je remarquai avec inquiétude qu'une des maisons était habitée, comme en témoignaient les rideaux à la fenêtre ; mais il n'y avait pas de lumière à l'intérieur, et je la dépassai sans catastrophe.

Dans Babson Street, qui coupait Federal Street et pouvait donc me révéler aux patrouilleurs, je rasai les murs des immeubles inégaux et affaissés, m'arrêtant deux fois dans une entrée car la rumeur derrière moi s'amplifiait par moments. Devant, l'espace découvert brillait sous la lune, vaste et désert, mais mon itinéraire ne m'obligeait pas à l'affronter. Lors de ma seconde pause je discernai une nouvelle répartition des bruits confus ; ayant risqué un regard prudent hors de mon abri, je vis une automobile franchir le carrefour à toute vitesse, et remonter Eliot Street, qui à cet endroit coupe à la fois les rues Babson et Lafayette.

Pendant que je guettais, suffoqué par une nouvelle vague de l'odeur de poisson, après une courte accalmie, j'aperçus une troupe de formes grossières et ramassées qui allaient dans la même direction à pas traînants ou bondissants ; je compris qu'elles devaient être chargées de surveiller la route d'Ipswich, qui est un prolongement d'Eliot Street. Deux de ces silhouettes portaient des robes volumineuses, et l'une d'elles un diadème pointu qui miroitait, blanc sous la lune. Sa démarche était si bizarre qu'elle me donna le frisson – car il me sembla qu'elle *sautillait.*

Je repris ma route dès que la dernière silhouette fut hors de vue, me précipitai pour tourner au coin dans Lafayette Street, et traversai Eliot Street en toute hâte de peur d'y trouver encore des traînards du groupe. J'entendis un vacarme et des coassements au loin du côté de la grand-place, mais je passai sans encombre. Je redoutais plus que tout de retraverser la large South Street toute baignée de lune – avec sa perspective sur la mer – et je dus m'armer de courage pour en venir à bout. Quelqu'un pouvait fort bien m'observer, et s'il restait des attardés dans Eliot Street ils ne manqueraient pas de m'apercevoir d'un côté ou de l'autre. Au dernier moment je jugeai qu'il valait mieux ralentir ma course et franchir l'obstacle, comme auparavant, de la démarche traînante d'une bonne partie des indigènes d'Innsmouth.

Lorsque la mer apparut de nouveau – à ma droite cette fois –, j'étais à peu près décidé à ne pas la regarder du tout. Mais je ne pus résister ; je jetai un coup d'œil de côté en avançant de mon pas emprunté vers des ombres protectrices. Pas de navire en vue, comme je m'y attendais plus ou moins. La première chose qui me sauta aux yeux fut un petit canot qui se dirigeait vers les quais abandonnés, chargé d'un objet volumineux recouvert d'une bâche. Ainsi entrevus, même de loin, ses rameurs semblaient particulièrement repoussants. Il y avait encore plusieurs nageurs, et sur le lointain récif noir, une faible lueur immobile, différente du signal clignotant vu précédemment, et d'une couleur singulière que je ne pouvais identifier. Devant moi, à droite, au-dessus des toits en pente, se dessinait le haut belvédère de l'hôtel *Gilman,* mais il était complètement sombre. L'odeur de poisson, dissipée un moment par une brise bienfaisante, revenait maintenant avec une insupportable virulence.

Je n'avais pas atteint l'autre côté de la rue quand j'entendis, venant du nord, une bande qui descendait Washington Street en grondant. Comme ils atteignaient le large carrefour où m'avait saisi la première fois le spectacle de la mer sous la lune, je les vis distinctement à quelques maisons de distance – et je fus horrifié des déformations bestiales de leurs visages et de leur allure ramassée de sous-humanité canine. Un homme marchait absolument comme un singe, ses longs bras touchant fréquemment le sol, tandis qu'un autre – en robe et tiare – avait l'air d'avancer à cloche-pied. C'était bien, pensai-je, ceux que j'avais vus dans la cour du *Gilman* – et qui par conséquent devaient suivre ma piste de plus près. Voyant certaines silhouettes se retourner pour regarder dans ma direction, je fus pétrifié de terreur, et je réussis pourtant à garder avec naturel le pas traînant que j'avais adopté. Aujourd'hui encore, j'ignore s'ils me virent ou non. Si oui, mon stratagème dut les tromper, car ils traversèrent le carrefour baigné de lune sans infléchir leur parcours – toujours coassant et jacassant dans un détestable jargon guttural qui ne me rappelait rien de connu.

Revenu dans l'ombre, je repris mon petit trot paisible le long des maisons penchées et décrépies qui ouvraient sur la nuit leurs yeux vides. Ayant gagné le trottoir ouest, je pris au premier tournant Bates Street, où je serrai de près les bâtiments du côté sud. Je dépassai deux maisons qui paraissaient habitées, l'une faiblement éclairée à l'étage supérieur, mais je ne rencontrai pas d'obstacle. Arrivé dans Adams Street, je me sentis beaucoup plus en sécurité, et ce fut un choc quand un homme sortit en titubant d'une entrée obscure juste en face de moi. Heureusement, il était beaucoup trop ivre pour être une menace ; je parvins donc sain et sauf aux lugubres ruines des entrepôts de Bank Street.

Rien ne bougeait dans cette rue morte près de la gorge de la rivière, et le grondement des chutes couvrait le bruit de mes pas. Il y avait encore une trotte jusqu'à l'ancienne gare, et les grands murs de brique des entrepôts autour de moi semblaient, je ne sais pourquoi, plus effrayants que les façades des maisons privées. Je vis enfin le vieux bâtiment à arcades – ou ce qui en restait – et me dirigeai aussitôt vers les rails, qui partaient de l'autre extrémité de la gare.

Ils étaient intacts sous la rouille, et la moitié à peine des traverses avaient pourri. Il était très difficile de marcher ou de courir sur une surface pareille ; mais je fis de mon mieux, et parvins dans l'ensemble à une allure convenable. Sur une certaine distance la ligne longeait le bord de la gorge, puis je finis par atteindre le long pont couvert où elle franchissait l'abîme à une hauteur vertigineuse. L'état de ce pont déterminerait mon étape suivante. Si c'était humainement possible, je l'utiliserais ; sinon, je risquais d'errer encore dans les rues à la recherche de la plus proche passerelle praticable.

La grande étendue du vieux pont, qui rappelait une grange, baignait dans le clair de lune spectral, et je vis que les traverses étaient saines à l'intérieur, au moins sur quelques pieds. Y pénétrant, j'allumai ma lampe électrique, et je faillis être renversé par une nuée de chauves-souris qui me dépassèrent en battant des ailes. Arrivé à mi-chemin, je craignis d'être arrêté par une brèche dangereuse ; mais finalement je risquai un saut désespéré qui, heureusement, réussit.

Je fus heureux de revoir la lune en sortant du sinistre tunnel. La vieille ligne traversait River Street au niveau du sol, puis tournait dans une région de plus en plus rurale où l'abominable odeur de poisson d'Innsmouth se faisait de moins en moins sentir. Là, l'épaisseur des mauvaises herbes et des ronces me retarda et déchira cruellement mes vêtements, mais je ne m'en plaignis pas car elles m'assuraient une protection en cas de danger. Je savais que la plus grande partie de mon parcours était visible depuis la route de Rowley.

Vinrent très vite les terres marécageuses où passait l'unique voie sur un remblai herbeux aux plantes folles plus clairsemées. Puis une sorte d'île plus élevée, que la ligne franchissait dans une tranchée peu profonde obstruée de ronces et de buissons. Je fus heureux de cet abri momentané, sachant la route de Rowley terriblement proche, comme je l'avais vu de ma fenêtre. Au bout de la tranchée, elle coupait la voie pour s'en éloigner à bonne distance ; en attendant il me fallait être extrêmement prudent. J'avais acquis maintenant l'heureuse certitude que la voie elle-même n'était pas surveillée.

Avant d'aborder la tranchée, je jetai un coup d'œil derrière moi, et n'aperçus aucun poursuivant. Les vieux clochers et les toits de la croulante Innsmouth luisaient, éthérés et pleins de charme sous la lune jaune magicienne, et je songeai à ce qu'ils avaient dû être autrefois avant d'être gagnés par les ténèbres. Puis, comme mon regard s'écartait de la ville vers l'intérieur des terres, un spectacle moins paisible attira mon attention et me tint immobile un instant.

Ce que je vis – ou crus voir – c'était l'inquiétante impression d'un mouvement sinueux, loin vers le sud, qui me donna à penser qu'une immense troupe pouvait se déverser hors de la cité sur la route d'Ipswich. La distance était grande et je ne distinguais aucun détail ; mais cette colonne mouvante me fit horreur. Elle serpentait trop et brillait d'un éclat trop vif sous les rayons de la lune qui maintenant déclinait à l'ouest. On devinait un bruit, aussi, bien que le vent soufflât en sens contraire – comme un grattement bestial et un mugissement pire que le grognement des hordes que j'avais surprises récemment.

Toutes sortes d'hypothèses déplaisantes me traversèrent l'esprit. Je pensais à ces cas extrêmes d'Innsmouth qu'on cachait, disait-on, dans les vieilles tanières croulantes proches du port. Je songeais encore aux nageurs innommables que j'avais entrevus. Si je comptais les groupes aperçus jusqu'ici, et ceux qui surveillaient sans doute les autres routes, mes poursuivants étaient singulièrement nombreux pour une ville aussi dépeuplée qu'Innsmouth.

D'où pouvait venir l'effectif considérable de cette colonne lointaine ? Ces antiques labyrinthes non explorés fourmillaient-ils d'une vie monstrueuse, non répertoriée, insoupçonnée ? Ou quelque navire invisible avait-il réellement débarqué une légion d'étrangers inconnus sur ce récif infernal ? Qui étaient-ils ? Pourquoi étaient-ils là ? Si une troupe pareille gardait la route d'Ipswich, les patrouilles sur les autres routes avaient-elles aussi été renforcées ?

Je m'étais engagé dans la tranchée broussailleuse et je me frayais lentement un chemin lorsque cette maudite odeur de poisson s'imposa de nouveau. Le vent avait-il brusquement tourné à l'est, et soufflait-il de la mer en passant sur la ville ? Sans doute, puisque je commençais à entendre d'affreux murmures gutturaux venant de ce côté jusqu'alors silencieux. Un autre son aussi – une espèce d'énorme sautillement ou trottinement mou – qui me rappelait les plus détestables images, me fit penser contre toute logique à cette colonne odieusement ondulante, là-bas sur la route d'Ipswich.

Alors la puanteur et les bruits grandirent ensemble, au point que je m'arrêtai en tremblant, me félicitant de la protection de la tranchée. C'était là, en effet, que la route de Rowley passait au plus près de la vieille voie avant de la traverser et de s'éloigner vers l'ouest. Quelque chose approchait sur cette route, et il me faudrait faire le mort jusqu'à ce que cela passe et disparaisse au loin. Dieu merci, ces créatures n'employaient pas de chiens pour la traque – peut-être aurait-elle été impossible avec l'odeur de poisson qui régnait dans les parages. Blotti dans les buissons de la brèche sablonneuse, je me sentais à peu près en sécurité, tout en sachant que les patrouilleurs allaient traverser la voie à cent yards à peine devant moi. Je pourrais les voir, mais eux, à moins d'un miracle diabolique, ne soupçonneraient pas ma présence.

Brusquement, je fus pris de crainte à l'idée de les regarder passer. Devant ce lieu tout proche éclairé par la lune où ils allaient déferler, il me vint l'idée singulière qu'il serait irrémédiablement pollué. Ce seraient peut-être les pires de tous les anormaux d'Innsmouth – qui aurait envie de se rappeler une chose pareille ?

La puanteur devenait atroce, et les bruits s'enflaient en un vacarme bestial de coassements, d'aboiements et de hurlements sans le moindre rapport avec la parole humaine. Était-ce vraiment la voix de mes persécuteurs ? Avaient-ils des chiens après tout ? Pourtant je n'avais vu à Innsmouth aucun de ces animaux inférieurs. Ces sauts mous ou ces tapotements étaient monstrueux – je ne supporterais pas la vue des créatures dégénérées qui les produisaient. Je garderais les yeux fermés tant qu'elles n'auraient pas disparu vers l'ouest. La horde était tout près maintenant – elle infectait l'air de ses rauques grognements, le sol tremblait presque au rythme étranger de sa marche. J'en perdais le souffle, et je fis appel à toutes les ressources de ma volonté pour tenir mes paupières baissées.

Aujourd'hui encore je ne saurais dire si ce qui suivit fut une hideuse réalité ou une hallucination de cauchemar. L'action du gouvernement, à la suite de mes appels frénétiques, tendrait à confirmer la monstrueuse vérité ; mais une hallucination n'a-t-elle pu se répéter sous l'influence quasi hypnotique de cette vieille ville hantée et maudite ? De tels lieux ont d'étranges vertus, et l'héritage de légendes démentes pourrait bien avoir affecté plus d'une imagination humaine parmi ces rues mortes et empestées, ces rangs serrés de toits pourrissants et de clochers croulants. N'est-il pas possible que le germe d'une véritable folie contagieuse se cache dans les profondeurs de cette ombre qui plane sur Innsmouth ? Qui peut être sûr de la réalité après avoir entendu des histoires comme celle du vieux Zadok Allen ? Les envoyés du gouvernement n'ont jamais retrouvé le pauvre Zadok, et n'ont aucune idée de ce qu'il a bien pu devenir. Où finit la folie, où commence la réalité ? Ma toute dernière crainte elle-même ne serait-elle qu'une illusion ?

Mais il faut que j'essaie de raconter ce que je crus voir cette nuit-là sous l'ironique lune jaune – ce que je vis déferler en sautillant sur la route de Rowley, en plein devant moi tandis que je me blottissais dans les ronces sauvages de cette tranchée du chemin de fer abandonné. Naturellement, ma résolution de garder les yeux fermés avait échoué. C'était à prévoir – qui aurait pu se tapir en aveugle pendant qu'une légion de monstres aboyants et coassants venus d'on ne sait où clopinait ignoblement cent yards plus loin ?

Je me croyais prêt au pire, et j'aurais dû l'être étant donné tout ce que j'avais déjà vu. Mes autres poursuivants abominablement déformés ne devaient-ils pas me préparer à affronter un redoublement de monstruosité, à considérer des formes qui n'auraient plus rien de normal ? Je n'ouvris les yeux que lorsque la rauque clameur éclata manifestement juste en face de moi. Je compris alors qu'une partie importante de la troupe se trouvait bien en vue là où les flancs de la tranchée s'abaissaient pour laisser la route traverser la voie – et je ne pus m'empêcher plus longtemps de découvrir quelle horreur avait à m'offrir cette lune jaune et provocante.

Ce fut la fin, pour ce qui me reste à vivre sur cette terre, de toute paix, de toute confiance en l'intégrité de la Nature et de l'esprit humain. Rien de ce que j'avais pu imaginer – même en ajoutant foi mot pour mot au récit dément du vieux Zadok – n'était en aucune façon comparable à la réalité démoniaque, impie, que je vis ou que je crus voir. J'ai tenté de suggérer ce qu'elle était pour différer l'horreur de l'écrire sans détour. Se peut-il que cette planète ait vraiment engendré semblables créatures ; que des yeux humains aient vu en chair et en os ce que l'homme n'a connu jusqu'ici que dans les fantasmes de la fièvre et les légendes sans consistance ?

Pourtant je les vis en un flot ininterrompu – clopinant, sautillant, coassant, chevrotant –, houle inhumaine sous le clair de lune spectral, malfaisante sarabande d'un fantastique cauchemar. Certains étaient coiffés de hautes tiares faites de cette espèce d'or blanchâtre inconnu… d'autres vêtus d'étranges robes… et l'un, qui ouvrait la marche, portait une veste noire épouvantablement bossue, un pantalon rayé et un feutre perché sur la chose informe qui lui servait de tête…

Je crois que leur couleur dominante était un vert grisâtre, mais ils avaient le ventre blanc. Ils semblaient en général luisants et lisses, à part une échine écailleuse. Leurs formes rappelaient l'anthropoïde, avec une tête de poisson aux yeux prodigieusement saillants qui ne se fermaient jamais. De chaque côté du cou palpitaient des ouïes, et leurs longues pattes étaient palmées. Ils avançaient par bonds irréguliers, tantôt sur deux

pattes, tantôt sur quatre. Je fus plutôt soulagé qu'ils n'aient pas plus de quatre membres. Leurs voix, qui tenaient du coassement et de l'aboi, et qui servaient évidemment de langage articulé, prenaient toutes les sombres nuances de l'expression dont leur face immobile était privée.

À part leur monstruosité ils ne m'étaient pas inconnus. Je ne le savais que trop – le souvenir de la funeste tiare de Newburyport n'était-il pas encore présent ? –, c'étaient là les maudits poissons-grenouilles du motif indescriptible – horribles et bien vivants – et les voyant je comprenais aussi ce que m'avait rappelé si effroyablement le prêtre voûté avec sa tiare dans la sombre crypte de l'église. Combien étaient-ils ? Il me semblait qu'il y en avait des nuées – encore mon coup d'œil rapide n'avait-il pu m'en montrer qu'une toute petite partie. Un instant plus tard tout s'effaçait dans un miséricordieux évanouissement ; le premier de ma vie.

5

Ce fut une douce pluie qui me réveilla en plein jour de ma léthargie dans les broussailles de la tranchée, et quand je gagnai la route en chancelant je ne vis pas trace de pas dans la boue fraîche. L'odeur de poisson aussi avait disparu. Les toits en ruine d'Innsmouth et ses clochers effondrés se dessinaient en gris vers le sud-est, mais je n'aperçus pas un seul être vivant dans l'étendue désolée des marécages salés d'alentour. Ma montre, qui marchait encore, m'apprit qu'il était plus de midi.

La réalité de ce que j'avais vécu était extrêmement douteuse dans mon esprit, mais je sentais au fond de tout cela comme une présence hideuse. Il me fallait échapper à cette ville maudite – et je commençai à mettre à l'épreuve mes facultés de locomotion, plutôt lasses et engourdies. Malgré la faiblesse, la faim, l'horreur et l'hébétude, je me trouvai au bout d'un certain temps capable de marcher ; je m'acheminai donc lentement sur la route de Rowley. Avant le soir j'étais au village, où je pus enfin dîner et me procurer des vêtements convenables. Je pris le train de nuit pour Arkham, et le lendemain je m'entretins longuement et sérieusement avec les autorités ; je fis de même un peu plus tard à Boston. Le public connaît bien à présent le résultat de ces conversations – et je souhaite, pour la sauvegarde de la normalité, qu'il n'y ait plus rien à ajouter. Peut-être est-ce la folie qui me saisit, à moins qu'une horreur plus grande – ou une plus grande merveille – ne me soit réservée.

Comme on peut l'imaginer, je renonçai à presque tout ce que j'avais prévu pour le reste de mon voyage – les passe-temps du tourisme, de l'architecture et de l'étude du passé dont j'attendais tant de plaisir. Je n'osai pas même aller voir l'étrange ouvrage de bijouterie conservé disait-on au musée de l'université de Miskatonic. Je profitai cependant de mon séjour à Arkham pour prendre quelques notes généalogiques que je désirais avoir depuis longtemps ; documents hâtifs et non élaborés, il est vrai, mais qui pourraient m'être utiles plus tard quand j'aurais le temps de les collationner et de les ordonner. Le conservateur de la Société historique locale – Mr E. Lapham Peabody – m'aida très aimablement, et manifesta un exceptionnel intérêt en apprenant que j'étais le petit-fils d'Eliza Orne d'Arkham, née en 1867 et qui avait épousé James Williamson d'Ohio à l'âge de dix-sept ans.

Il se trouvait que l'un de mes oncles maternels était venu bien des années auparavant pour une recherche analogue à la mienne, et que la famille de ma grand-mère était dans le pays l'objet d'une certaine curiosité. Il y avait eu, disait Mr Peabody, de grandes discussions autour du mariage de son père, Benjamin Orne, aussitôt après la guerre civile ; car la parenté de la jeune épouse était singulièrement mystérieuse. On la croyait orpheline d'un Marsh du New Hampshire – un cousin des Marsh du comté d'Essex – mais elle avait été élevée en France et ignorait presque tout de sa famille. Un tuteur avait déposé des fonds dans une banque de Boston pour son entretien et celui de sa gouvernante française ; mais ce tuteur, dont le nom n'était pas familier aux gens d'Arkham, avait fini par disparaître, si bien que la gouvernante assuma son rôle par décision du tribunal. La Française – morte à présent depuis longtemps – était très taciturne, et d'aucuns prétendaient qu'elle aurait pu en dire bien davantage.

Mais le plus déconcertant, c'est que personne ne pouvait situer les prétendus parents de la jeune femme – Enoch et Lydia (Meserve) Marsh – parmi les familles connues du New Hampshire. Beaucoup insinuaient qu'elle était peut-être la fille naturelle de quelque Marsh haut placé – elle avait assurément les yeux des Marsh. On se posa surtout des questions après sa mort prématurée, qui survint à la naissance de ma grand-mère, son unique enfant. Des impressions pénibles s'étant associées pour moi au nom de Marsh, je n'admis pas volontiers qu'il figure dans mon propre arbre généalogique ; et je n'aimai pas non plus entendre Mr Peabody suggérer que j'avais moi aussi les yeux des Marsh. Je lui fus néanmoins reconnaissant pour ces documents qui, je le savais, me seraient précieux ; et je pris d'abondantes notes et des listes de livres de référence concernant la famille Orne aux riches archives.

De Boston, je rentrai directement chez moi à Toledo, et passai plus tard un mois à Maumee pour me remettre de mes épreuves. En septembre je commençai à l'université d'Oberlin ma dernière année d'études, et jusqu'en juin je me consacrai à mon travail et à d'autres occupations salutaires – ne songeant plus à ma terreur passée que lors des visites de certains fonctionnaires, ayant trait à la campagne qu'avaient suscitée mes appels et mon témoignage. Vers la mi-juillet – un an exactement après l'aventure d'Innsmouth – je passai une semaine à Cleveland dans la famille de ma défunte mère ; j'y confrontai mes nouveaux renseignements généalogiques avec les diverses notes, traditions et fragments de souvenirs familiaux qui s'y trouvaient, pour essayer d'en édifier un tableau cohérent.

Cette tâche ne me plut guère, car l'ambiance chez les Williamson m'avait toujours déprimé. On y sentait une tension morbide, et dans mon enfance ma mère ne m'avait jamais encouragé à voir ses parents, bien qu'elle fût toujours heureuse de recevoir son père quand il venait à Toledo. Ma grand-mère d'Arkham me paraissait étrange, presque terrifiante, et je ne crois pas l'avoir regrettée lorsqu'elle disparut. J'avais alors huit ans, et l'on disait qu'elle était morte de chagrin après le suicide de mon oncle Douglas, son fils aîné. Il s'était tiré un coup de revolver à son retour d'une visite en Nouvelle-Angleterre – celle-là même, certainement, qui avait laissé son souvenir à la Société historique d'Arkham.

Cet oncle ressemblait à sa mère, et je ne l'avais jamais aimé non plus. Je ne sais quoi dans leur expression figée, sans un battement de cils, me causait un vague malaise, inexplicable. Ma mère et mon oncle Walter ne leur ressemblaient pas. Ils tenaient de leur père, bien que mon pauvre petit cousin Lawrence – le fils de Walter – ait été la vivante image de sa grand-mère jusqu'au jour où il fallut l'interner à vie dans une maison de santé de Canton. Je ne l'avais pas vu depuis quatre ans, mais mon oncle laissait entendre que son état, autant mental que physique, était déplorable. Ce souci avait été probablement la cause majeure de la mort de sa mère deux ans auparavant.

Mon grand-père et Walter, son fils veuf, vivaient seuls à présent dans la maison de Cleveland, mais les souvenirs d'autrefois y restaient pesants. Elle me déplaisait toujours, et je m'efforçai de mener mes recherches le plus rapidement possible. Mon grand-père me fournit en abondance récits et traditions sur les Williamson ; pour les Orne j'eus recours à mon oncle Walter, qui mit à ma disposition le contenu de tous ses dossiers, y compris notes, lettres, coupures de presse, souvenirs de famille, photographies et miniatures.

Ce fut en parcourant les lettres et les portraits du côté Orne que je me mis à éprouver une sorte de terreur de ma propre ascendance. Je l'ai dit, ma grand-mère et mon oncle Douglas m'avaient toujours inquiété. Maintenant, des années après leur mort, je regardais leurs effigies avec un sentiment nettement aggravé de répulsion et d'éloignement, mais peu à peu une sorte d'horrible *comparaison* s'imposa à mon subconscient, malgré le refus tenace de mon esprit conscient d'en admettre le moindre soupçon. De toute évidence, l'expression caractéristique de ces visages me suggérait maintenant une chose qu'ils ne sous-entendaient pas avant – une chose qui déclencherait une folle panique si j'y pensais trop franchement.

Le choc fut pire quand mon oncle me montra les bijoux des Orne déposés dans le coffre-fort d'une banque de la ville basse. Certains étaient raffinés et évocateurs, mais il y avait un coffret de vieilles pièces étranges venant de ma mystérieuse arrière-grand-mère, et que mon oncle hésitait à montrer. Les motifs, disait-il, en étaient grotesques, presque répugnants, et, à sa connaissance, ils n'avaient jamais été portés en public ; mais ma grand-mère prenait plaisir à les regarder. De vagues légendes leur attribuaient des propriétés maléfiques, et la gouvernante française de mon arrière-grand-mère disait qu'il ne fallait pas les porter en Nouvelle-Angleterre, tandis qu'en Europe on le pouvait sans risque.

En déballant les objets lentement, à contrecœur, mon oncle me pria instamment de ne pas me laisser impressionner par la bizarrerie et souvent la hideur des dessins. Des artistes et des archéologues qui les avaient vus les jugeaient d'un travail exotique raffiné au plus haut point, mais aucun ne semblait capable d'identifier leur métal ni de les rattacher à une tradition artistique précise. Il y avait deux bracelets, une tiare et une sorte de pectoral ; ce dernier portait en haut relief des figures d'une extravagance presque intolérable.

Pendant cette description j'avais réussi à maîtriser mes émotions, mais mon visage devait trahir ma terreur grandissante. Mon oncle parut soucieux, et s'interrompit pour m'observer. Je lui fis signe de continuer, et il s'exécuta, plus réticent que jamais. Il attendait visiblement ma réaction quand la tiare apparut la première, mais je doute qu'il ait prévu ce qui arriva. Je ne l'avais pas prévu non plus, car je me croyais tout à fait préparé à ce que seraient ces bijoux. Ce qui arriva, c'est que je m'évanouis sans mot dire, comme je l'avais fait dans cette tranchée de voie ferrée obstruée par les broussailles, un an auparavant.

Depuis ce jour ma vie a été un cauchemar de sombres méditations et de craintes, mais je ne sais pas davantage quelle est la part de la folie et celle de la hideuse vérité. Mon arrière-grand-mère était une Marsh d'origine inconnue dont le mari vivait à Arkham – et le vieux Zadok n'avait-il pas dit que la fille d'Obed Marsh née d'une mère monstrueuse avait été mariée par ruse à un homme d'Arkham ! Qu'est-ce que le vieil ivrogne avait marmonné sur la ressemblance de mes yeux et de ceux du capitaine Obed ? À Arkham aussi, le conservateur m'avait dit que j'avais les yeux des Marsh. Obed était-il mon propre arrière-grand-père ? Qui donc, alors – ou *quoi* – pouvait bien être mon arrière-grand-mère ? Mais peut-être tout cela n'était-il que folie. Ces parures d'or blanchâtre pouvaient avoir été achetées à un marin d'Innsmouth par le père de mon arrière-grand-mère, quel qu'il fût. Ce regard fixe dans le visage de ma grand-mère et de l'oncle suicidé pouvait n'être que pure imagination de ma part – surexcitée par la malédiction d'Innsmouth qui avait si sombrement coloré mes chimères. Mais pourquoi mon oncle s'était-il tué après une recherche généalogique en Nouvelle-Angleterre ?

Pendant plus de deux ans je combattis ces réflexions avec un certain succès. Mon père me procura une situation dans une compagnie d'assurances, et je m'enterrai dans la routine le plus profondément possible. Pourtant, durant l'hiver 1930-1931, les rêves commencèrent. Ils furent d'abord très espacés et insidieux, puis de plus en plus nombreux et frappants au fil des semaines. De grandes étendues liquides s'ouvraient devant moi, et j'errais à travers de gigantesques portiques engloutis et des labyrinthes de murs cyclopéens envahis d'herbes en compagnie de poissons grotesques. Ensuite apparurent les *autres formes*, qui me remplissaient d'une horreur sans nom lorsque je m'éveillais. Mais au cours des rêves elles ne m'inspiraient aucune crainte – j'étais des leurs ; je portais leurs ornements inhumains, je parcourais leurs routes aquatiques et je récitais de monstrueuses prières dans leurs détestables temples du fond de la mer.

J'en rêvais bien plus que je n'en pouvais retenir, mais même ce que je me rappelais chaque matin suffirait à me faire passer pour un fou ou un génie si j'osais tout écrire. Je sentais qu'une effroyable influence cherchait à m'arracher progressivement au monde raisonnable de la vie normale pour me plonger dans des abîmes innommables de ténèbres et d'inconnu ; tous ces phénomènes m'affectaient durement. Ma santé et ma physionomie se dégradèrent régulièrement, jusqu'au jour où je dus enfin renoncer à ma situation pour adopter la vie immobile et recluse d'un malade. Une bizarre affection nerveuse s'était emparée de moi, et j'étais par moments presque incapable de fermer les yeux.

C'est alors que je commençai à m'examiner devant la glace avec une inquiétude croissante. Les lents ravages de la maladie ne sont pas agréables à observer, mais, dans mon cas, l'altération était plus subtile et plus déconcertante. Mon père parut s'en apercevoir, lui aussi, car il se mit à me regarder curieusement, presque avec effroi. Que m'arrivait-il ? Serait-il possible que j'en vienne à ressembler à ma grand-mère et à mon oncle Douglas ?

Une nuit je fis un rêve terrifiant dans lequel je rencontrais mon aïeule au fond de la mer. Elle habitait un palais phosphorescent aux multiples terrasses, aux jardins d'étranges coraux lépreux et de grotesques efflorescences bractéales, et elle m'accueillit avec une chaleur qui n'allait peut-être pas sans ironie. Elle avait changé – comme changent ceux qui prennent goût à l'eau – et me dit qu'elle n'était jamais morte. Bien mieux, elle était allée en un lieu dont son fils mort avait eu connaissance, et elle avait plongé dans un royaume dont les merveilles l'attendaient lui aussi – mais qu'il avait rejeté d'un coup de pistolet. Ce serait également mon royaume – je ne pouvais y échapper. Je ne mourrais jamais, mais je vivrais avec ceux qui existaient déjà bien avant que l'homme ne foule la terre.

Je rencontrai aussi ce qui avait été sa grand-mère. Pendant quatre-vingt mille ans Pth'thya-l'yi avait vécu dans Y'ha-nthlei, où elle était revenue à la mort d'Obed Marsh. Y'ha-nthlei ne fut pas détruit quand les hommes de la surface de la terre firent exploser dans la mer leurs armes de mort. On n'a jamais pu détruire Ceux des Profondeurs, même si la magie paléogène des Anciens oubliés a pu parfois les tenir en échec. Pour le moment, ils se reposaient ; mais quelque jour, s'ils se souvenaient, ils monteraient à nouveau prélever le tribut que le Grand Cthulhu désirait ardemment. Ce serait la prochaine fois une cité plus importante qu'Innsmouth. Ils avaient projeté de s'étendre et avaient apporté là-haut ce qui les y aiderait ; maintenant il leur fallait attendre une fois de plus. Je devrais faire pénitence pour avoir provoqué la mort des hommes de la surface, mais la peine serait légère. Tel fut le rêve dans lequel je vis un *shoggoth* pour la première fois, et ce spectacle me réveilla, hurlant d'épouvante. Ce matin-là le miroir m'apprit irrévocablement que j'avais désormais *le masque d'Innsmouth*.

Jusqu'ici je ne me suis pas tué comme mon oncle Douglas. J'ai acheté un pistolet automatique et j'ai failli sauter le pas, mais certains rêves m'en ont dissuadé. Les pires degrés de l'horreur s'atténuent, et je me sens étrangement attiré par les profondeurs inconnues de la mer au lieu de les craindre. J'entends et je fais des choses bizarres dans mon sommeil puis je m'éveille avec une sorte d'exaltation et non plus de terreur. Je ne crois pas avoir besoin d'attendre la complète métamorphose comme la plupart l'ont fait. Sinon, mon père m'enfermerait probablement dans une maison de santé de la même façon que mon pauvre petit cousin. Des splendeurs inouïes et stupéfiantes m'attendent dans ces profondeurs, et j'irai bientôt à leur recherche. *Iä-R'lyeh ! Cthulhu fhtagn ! Iä ! Iä !* Non, je ne me tuerai pas – on ne peut pas m'obliger à me tuer !

Je vais tout préparer pour que mon cousin s'échappe de cet asile de Canton, et nous irons ensemble à Innsmouth dans l'ombre des prodiges. Nous nagerons jusqu'à ce récif qui médite dans la mer, nous plongerons à travers de noirs abîmes jusqu'à la cyclopéenne Y'ha-nthlei aux mille colonnes, dans ce repaire de Ceux des Profondeurs, et nous y vivrons à jamais dans l'émerveillement et la gloire.





Innsmouth la mystérieuse

Innsmouth la mystérieuse

Les faits qui se déroulent à Innsmouth sont très peu connus des étrangers à la ville. Les rumeurs, légendes et ragots sont légion dans les bourgs et villages éloignés de cette région isolée et de fait protégés par la distance. Étrangement, plus on se rapproche d'Innsmouth, moins on trouve de gens disposés à en parler. La plupart des gens savent que la cité se meurt, victime d'un port ensablé et d'une industrie de la pêche moribonde. Les vieux se rappellent les récits sur une étrange peste qui aurait été rapportée par des marins et sur les émeutes qui s'ensuivirent. Quelques-uns parlent même à mi-voix d'histoires de sectes païennes, mais personne ne connaît en définitive toute la vérité.

L'histoire officielle d'Innsmouth

(Extrait de *l'Atlas Historique du Massachussets*, de David Gyer Fall, paru en 1898)

INNSMOUTH – fondée en 1643. Population actuelle estimée à 556 personnes. Les premiers colons furent les familles Hogg, Eliot, Marsh et Martin originaires de la toute proche Newbury. En 1678, un chantier naval fut mis en place par Thomas Martin. L'entreprise fut favorisée par le commerce de plus en plus fructueux de la morue. Puis d'autres projets virent le jour, et la ville baigna rapidement dans la prospérité.

Le premier voyage en partance d'Innsmouth à destination des Antilles fut effectué en 1662, suivi, un peu plus tard, de la mise en place de relations commerciales fructueuses avec les Indes, le Pacifique Sud et la Chine. Pour échapper aux dispositions de plus en plus contraignantes du droit commercial anglais, les marchands n'eurent bientôt pas d'autres solutions que de verser dans la contrebande. Les cargaisons illicites étaient déchargées loin de la côte, puis transportées secrètement dans la ville grâce à un réseau complexe de cavernes sous-marines et de souterrains creusés par l'homme sous certains quartiers. On suppose que quelques-uns de ces tunnels, depuis longtemps inutilisés, existent encore de nos jours.

Au moment de la Guerre d'Indépendance, Innsmouth constituait une communauté de presque 2000 personnes, dont la majorité vivait de l'industrie navale et de la pêche. La ville s'était étendue sur les deux rives du fleuve Manuxet, désormais traversé par un pont construit au dessus du défilé situé au niveau de l'actuelle rue principale. A la bataille de Bunker Hill (1775), Innsmouth fut certes représentée par un petit groupe d'hommes valeureux, mais pendant la plus grande partie de la Guerre d'Indépendance, la contribution de la ville prit la forme de navires et des corsaires qui s'y embarquaient. Ces derniers furent autorisés par le tout nouveau gouvernement américain à attaquer et à piller les bateaux battant pavillon anglais. Ils signèrent des traités qui leur permettaient de conserver entre un tiers et la moitié du butin arraché aux Anglais, le reste devant être remis au gouvernement pour servir la cause de la Révolution.

Le succès de la révolution américaine donna aux marchands de la Nouvelle-Angleterre le libre accès à la mer, et à l'instar des autres ports du même type, Innsmouth s'enrichit. Mais en 1812, la deuxième guerre contre l'Angleterre, à laquelle les marchands fédéralistes de Nouvelle-Angleterre s'étaient opposés de toutes leurs forces, mit un terme à cette période de prospérité. Les pertes humaines et matérielles furent terribles, et la fin du conflit laissa Innsmouth gravement handicapée par le manque de bateaux et de marins. Certaines de plus riches familles furent ruinées. Dans les décennies qui suivirent, une malheureuse série de catastrophes maritimes acheva de mettre au point mort la croissance de la ville. Les derniers navires de commerce d'Innsmouth arrêtèrent leurs activités au milieu du 19e siècle.

Entre-temps, la ville s'était tournée vers l'industrie, encouragée en cela par la raffinerie d'or de la famille Marsh, implantée sur les berges du Manuxet. Mais la révolution industrielle n'anima jamais vraiment Innsmouth, et le déclin de l'industrie de la pêche s'ajouta aux malheurs de la ville. En 1846, elle fut frappée par une épidémie de peste, probablement rapportée par un navire revenant du Pacifique Sud. Bien qu'on sache peu de choses sur ces événements, il semble que des émeutes finirent par éclater, causant de nombreux morts. Au moment de la Guerre de Sécession, Innsmouth avait totalement périclité et déjà, le nombre de maisons abandonnées était préoccupant.

De nos jours, Innsmouth n'est plus que l'ombre d'elle-même, une ville côtière à moitié désertée, oubliée du monde. La majorité de ses habitants sont âgés, enracinés chez eux par le passé et la force de l'habitude.

L'histoire secrète

La véritable histoire d'Innsmouth n'est connue que par ses habitants et par quelques rares étrangers. De vagues rumeurs circulent dans les localités environnantes, et de terrifiants secrets sont parfois murmurés à la veillée, mais personne ne connaît toute la

Une chronologie d'Innsmouth

1616
le journal de bord du capitaine John Smith signale la découverte du Récif du Diable, au cours d'une exploration de la côte du Nouveau Monde.

1643
Fondation d'Innsmouth.

1678
Le chantier naval de la famille Martin commence à construire des bateaux pour fournir les industries de la pêche et du commerce d'Innsmouth, à l'expansion galopante.

1775
Des miliciens d'Innsmouth sont présents à la bataille de Bunker Hill. Par la suite, la ville fournira des navires et des hommes pour servir la cause de la Révolution.

Après la Révolution
Les capitaines d'Innsmouth emmènent leurs navires vers les nouveaux ports d'Orient et du Pacifique Sud.

Début du 19ème siècle
Les familles Pierce, Waite et Southwick, entre autres, diversifient leurs activités et implantent plusieurs filatures le long de la rivière Manuxet.

1812
Le commerce maritime d'Innsmouth subit une série de revers qui commence par la perte de nombreux navires corsaires pendant la guerre de 1812. Après la guerre, des tempêtes et des indigènes hostiles causent la ruine des liaisons commerciales de la famille Gilman.

vérité. L'histoire secrète d'Innsmouth débuta dans les années 1820, lorsqu'au cours d'un voyage vers la Chine, un jeune capitaine nommé Obed Marsh découvrit une île inconnue à l'est d'Otaheité (Tahiti). Marsh y trouva une tribu indigène et, en faisant du troc avec eux, réussit à se procurer quelques-uns de leurs magnifiques bijoux en alliage d'or. Il s'intéressa à l'origine de ces objets, car il semblait évident que leur fabrication était très au-delà des capacités techniques des indigènes. Le chef Walakea lui répondit que les joyaux étaient un don des « dieux de la mer » et que son peuple pouvait en obtenir à l'envie.

Marsh ne vit jamais de ses propres yeux les divinités marines redoutées des insulaires mais il fut guidé jusqu'à un îlot voisin – une minuscule portion de terre qui, d'après les autochtones, avait été « vomie » par le fond de l'océan. Les ruines de pierre et les sculptures qu'il y découvrit ne ressemblaient à rien de ce qu'il avait eu l'occasion de voir lors de ses périples ou dont on lui avait parlé. Il ne chercha pas à contredire l'affirmation de Walakea selon laquelle les ruines étaient une partie de la cité des dieux de la mer. C'était à cet endroit que les indigènes s'adonnaient à leurs rites barbares. Ils y pratiquaient des sacrifices humains dédiés à leurs dieux marins en échange de bonnes pêches, d'un temps clément et de bijoux en or.

Marsh quitta l'archipel en promettant de revenir avec davantage de colliers en verroterie que Walakea affectionnait. L'or que renfermait son coffre personnel valait à lui seul plus que tout le reste de la cargaison du navire. Il emportait aussi dans ses poches plusieurs petits disques de métal que lui avait donnés Walakea. Les « Profonds », comme les nommaient parfois les indigènes, étaient établis dans le monde entier. Si Marsh jetait les disques près d'une de leurs cités sous-marines et récitait l'incantation que le chef lui avait apprise, les créatures émergeraient des eaux pour lui répondre.

Pendant des années, le capitaine Marsh traita secrètement avec les insulaires, n'hésitant pas à faire de longs détours pour dissimuler leur île aux autres marchands. La puissance et la richesse de sa famille augmentèrent, tandis qu'à l'inverse, celles de ses concitoyens s'amenuisaient au même rythme.

Dans les premiers temps, Marsh vendit les bijoux tels quels, mais leur provenance suscitait beaucoup trop de questions, et il acheta finalement le vieil atelier de foulage des Waite et l'aménagea pour créer la Compagnie de Raffinage Marsh. Les joyaux y étaient fondus, leurs impuretés filtrées et l'or ainsi obtenu était vendu. Afin de dissimuler son artifice, Marsh achetait dans le même temps de grandes quantités de minerai de mauvaise qualité, et maquillait ses livres de compte pour escamoter ses bénéfices. La famille Marsh continua ainsi à s'enrichir.

En 1838, le capitaine Marsh se rendit une nouvelle fois à son comptoir secret, mais il découvrit en arrivant que le village avait été détruit. Walakea et sa tribu étaient morts, massacrés par une des tribus voisines qui, il le savait, craignaient et détestaient le peuple de Walakea. L'îlot voisin, dédié aux divinités marines, était désert, et les autels des indigènes avaient été profanés. Le sol était jonché de pierres gravées d'étranges étoiles à cinq branches. Abattu, Marsh rentra chez lui sans l'or sur lequel il comptait.

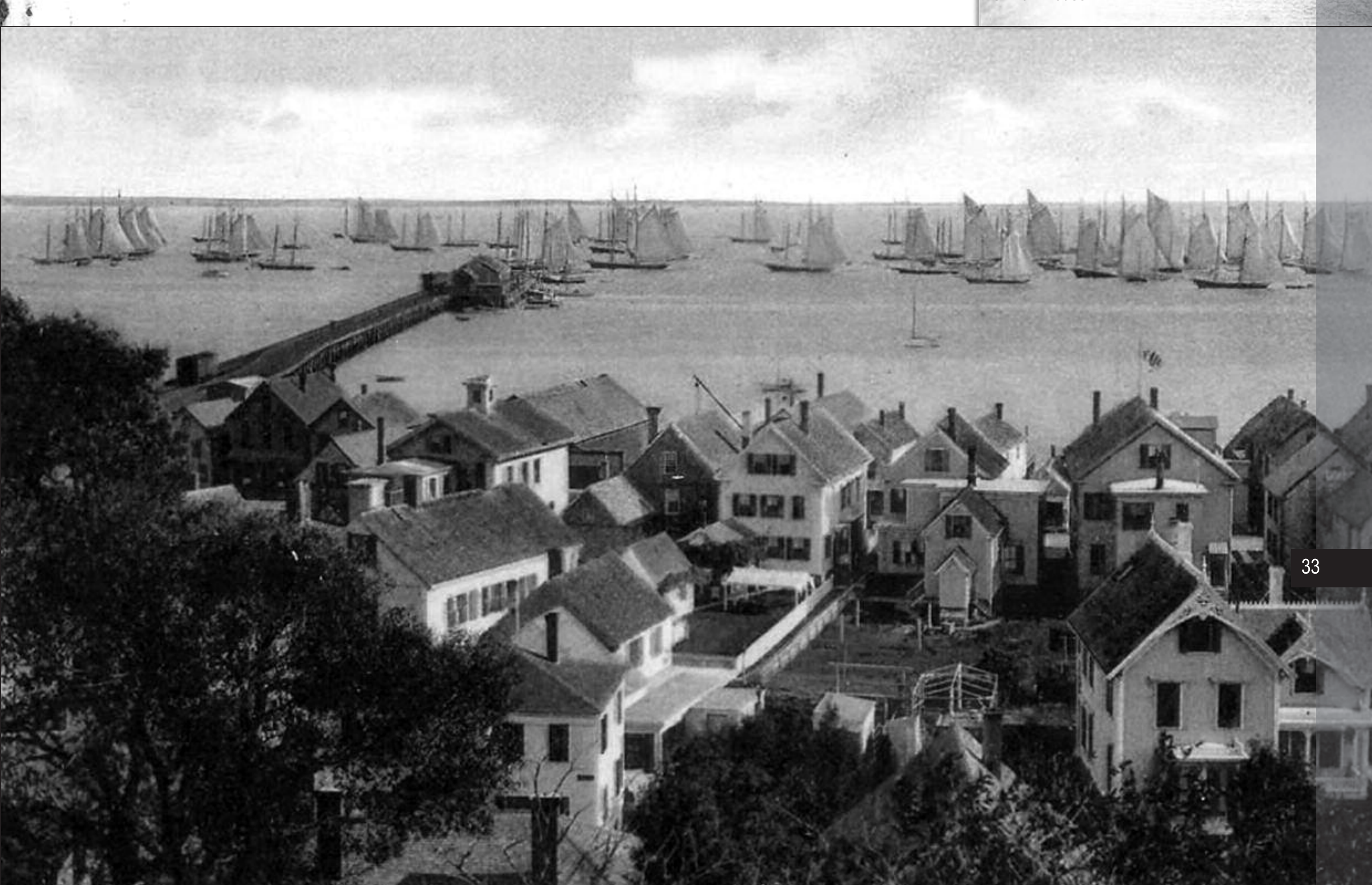
1820
Le capitaine Gardner Averill d'Innsmouth apprend d'un sage birman un dangereux rituel d'invocation démoniaque et le consigne dans son livre de bord. Les navires du capitaine Obed Marsh, le Columbia, le Helty et le Sumatra Queen entament une série de voyages prolifiques qui enrichissent la famille Marsh.

1823
Obed Marsh découvre, dans l'archipel des Tuamotu, une île sur laquelle les indigènes portent de fabuleux bijoux en or et adorent des divinités marines perverses. Il organise un commerce régulier de ces étranges joyaux, puis rachète à Innsmouth l'atelier de foulage abandonné des Waite et le convertit en une raffinerie d'or factice pour justifier sa richesse.

1831
le capitaine William Henry Parker rencontre un sage chinois nommé Lang-Fu. Informé des contacts présumés d'Obed Marsh avec une race de divinités marines, Lang-Fu confie à Parker un manuscrit sacré qui doit être remis à Marsh. Parker lit le manuscrit (une traduction anglaise du *Texte de R'Lyeh*) et, horrifié, le cache dans sa propre bibliothèque.

1833
Création du journal *Le Courrier d'Innsmouth*, dont le rédacteur en chef est l'ardent John Lawrence.

1834
Jebediah Gilman, presque ruiné par une série de catastrophes maritimes, investit ce qui reste de sa fortune dans la construction de l'immense hôtel Gilman House.



1838
Lors d'un voyage dans le Pacifique Sud, Marsh découvre que la tribu indigène qui lui procurait des bijoux a été massacrée par des peuplades voisines. Sa source d'or est tarie.

1840
Obed Marsh, qui connaît la vraie nature des divinités des insulaires, entre en contact avec une de leur communauté vivant au large du Récif du Diable. Les Profonds de Y'ha-nthlei lui procurent l'or qu'il désire.

Années 1840
Certaines congrégations religieuses légitimes d'Innsmouth sont expulsées de la ville par Marsh et ses disciples. Marsh corrompt les autres et rallie leurs membres à sa cause en leur offrant de l'or et en leur promettant la vie éternelle. A cette époque, les industries d'Innsmouth montrent des signes d'essoufflement. Nombre d'entre elles déménagent dans d'autres villes. Malgré de nombreux adversaires, l'Ordre Esotérique de Dagon prospère, continuant à pratiquer secrètement des sacrifices humains derrière le Récif du Diable.

1841
Début de la construction d'une ligne de chemin de fer vers la ville de Rowley.

1842
Douglas Averill, fils du capitaine à la retraite Gardner Averill, est assassiné par un des disciples de Marsh. Grâce aux relations dont jouit ce dernier, le suspect est bientôt innocenté et relâché. Mais peu après, Gardner

Malgré les récents succès des Marsh, la ville montrait des signes de déclin. Le commerce était pratiquement au point mort, et la pêche était bien moins bonne qu'auparavant. Certaines des usines qui bordaient le Manuxet avaient même mis la clé sous la porte.

C'est alors qu'Obed eut l'idée d'un plan de la dernière chance pour faire revivre la cité. Il décida d'essayer de contacter les Profonds en utilisant les disques de métal que lui avait donnés Walakea des années auparavant. Il les jeta à la mer, au large du Récif du Diable, et marmonna doucement l'incantation que lui avait apprise le chef indigène. Peu après, des formes émergèrent de l'eau.

Au début, les Profonds se contentèrent de babioles de caoutchouc et de pacotille mais ils exigèrent rapidement davantage. A l'instar de leurs cousins des mers du sud, ils voulaient des sacrifices : les hommes et des femmes de la ville d'Innsmouth feraient l'affaire.

Une nouvelle religion

Dans le but de satisfaire les exigences des Profonds, Marsh commença subtilement à ébranler la foi religieuses des citadins : il prêcha contre un dieu qui ne faisait jamais rien pour aider son peuple et laissa entendre qu'il connaissait d'autres dieux plus enclins à répondre aux besoins de leurs adorateurs. Puis il démontra à ses concitoyens la puissance de sa nouvelle religion, en multipliant les bancs de poissons de la région.

Souffrant depuis des dizaines d'années de récession, de nombreux habitants d'Innsmouth prêtèrent une oreille attentive aux dires du capitaine Obed. Nombre d'entre eux tournèrent le dos aux églises traditionnelles et rejoignirent le nouveau culte fondé par Marsh et ses disciples. Cette religion fut nommée L'Ordre Esotérique de Dagon. La plupart des cérémonies étaient suivies par l'assemblée des fidèles au grand complet, mais certains rituels se déroulaient en secret, avec seulement Marsh et ses adeptes les plus loyaux.

Des disparitions de citadins furent signalées occasionnellement, mais on n'en fit que peu de cas. La pêche allait de mieux en mieux, surtout pour les membres de l'Ordre Esotérique. D'autres, impatients de partager leur richesse, rejoignirent bientôt leurs amis au sein de la nouvelle religion menée par Obed.

L'Eglise congrégationaliste fut la première à fermer ses portes, n'ayant quasiment plus de fidèles. Peu de temps après, ce fut au tour de l'Eglise méthodiste. L'Eglise baptiste résista plus longtemps mais à la suite de la disparition mystérieuse de son pasteur, ses ouailles se dispersèrent et elle tomba également en désuétude. Il suffit de quelques années à L'Ordre Esotérique pour contrôler totalement la vie spirituelle de la ville. Durant cette période, de nombreuses disparitions restèrent inexpliquées et on commença à chuchoter des récits troublants au sujet de Marsh, de ses disciples, et de ce qu'ils faisaient au-delà du Récif du Diable, durant les heures les plus sombres de la nuit. Quelques personnes essayèrent bien de soulever le problème de ces dispari-



tions, mais la majorité était prête à fermer purement et simplement les yeux. Les preuves concrètes d'exaction étaient rares, voire inexistantes, et la plupart des gens n'étaient pas disposés à mettre en jeu leur nouvelle prospérité.

Cependant, quelques-uns s'opposèrent activement à Marsh. Matt Eliot, jadis son second à bord du vaisseau *Sumatra Queen*, se doutait de la véritable nature de l'horreur qui prenait peu à peu possession de la ville. C'était lui qui, le premier, avait secrètement alerté les autorités religieuses locales au sujet des pratiques blasphématoires de Marsh. Après la fermeture des églises traditionnelles, il chercha à se faire entendre et sollicita le soutien de John Lawrence, le rédacteur en chef du *Courrier d'Innsmouth* ainsi que d'autres membres influents de la Loge Maçonnique d'Innsmouth. Puis il disparut mystérieusement. Lawrence continua à publier des articles qui mettaient Marsh en cause mais, ironie du sort, les quelques francs-maçons qui restaient furent incapables de faire face aux échéances et se retrouvèrent en cessation de paiement. La Loge fut rachetée en sous-main par le capitaine lui-même. L'Ordre Esotérique de Dagon s'y installa.

Pourtant, en 1846, ceux qui craignaient Obed Marsh demeuraient plus nombreux que ses disciples. Les rumeurs d'enlèvement innombrables, de sacrifices humains et d'autres actes impies trop affreux pour être racontés se répandaient. Une nuit, un groupe d'hommes les suivit, lui et ses partisans, jusqu'au Récif du Diable. Une courte fusillade éclata, et aboutit à l'arrestation de Marsh et de 32 de ses disciples. Soupçonnés de meurtres et d'enlèvements, ils furent emprisonnés.

Deux semaines passèrent avant que les Profonds ne viennent châtier la population d'Innsmouth. Des créatures terrifiantes à tête de poisson ou de grenouille émergèrent du port et remontèrent le Manuxet. Elles s'abattirent sur Innsmouth : les divinités marines de Walakea se vengeaient sur la ville.

Elles attaquèrent la prison et libérèrent Obed et ses disciples. Un véritable carnage s'ensuivit, qui ne s'interrompit que lorsque plus de la moitié des habitants de la ville furent morts ou disparus. Les bureaux du *Courrier d'Innsmouth* furent dévastés, et on ne devait plus jamais revoir le rédacteur en chef Lawrence. Les conseillers municipaux et les policiers qui n'étaient pas alliés à Obed furent également trouvés morts ou restèrent à jamais introuvables.

Innsmouth était désormais sous l'emprise d'Obed. Il remplaça les officiels assassinés par des hommes de son choix et s'assura rapidement que les citadins rescapés n'aillent pas raconter ailleurs ce qui s'était passé à Innsmouth. Des histoires à propos d'une étrange épidémie de peste et d'émeutes finirent par transpirer vers l'extérieur, mais elles restaient très vagues. Vivant sous la menace toute proche des monstres marins, les survivants avaient trop peur d'Obed pour oser lui désobéir. Dans les quelques années qui suivirent, la majorité d'entre eux rejoignirent, de gré ou de force, l'Ordre Esotérique.

Un pacte blasphématoire

Cependant, même le capitaine Marsh ne s'attendait pas à la nouvelle exigence des Profonds. Même lui fut choqué lorsque ceux-ci demandèrent à s'accoupler avec les habitants de la ville, comme leurs cousins du Pacifique Sud l'avaient fait avec les sujets de Walakea.

Il était impossible de leur refuser ce qu'ils voulaient : ils tenaient la ville entière entre leurs mains écailleuses. Marsh lui-même fut forcé de prendre une seconde épouse, qu'on vit très rarement en public. Les autres habitants subirent le même sort, ce qui provoqua une vague de suicides, surtout parmi la population féminine. Innsmouth devint un endroit où les gens avisés ne posaient pas de questions et restaient cloîtres chez eux pendant la nuit.

Par la suite, les enfants nés dans la ville présentèrent presque tous les signes de ce qu'on appela le *Masque d'Innsmouth* : des yeux protubérants et vitreux, une bouche trop large, une peau écailleuse et une démarche traînante, qui trahissait leur sang vicié par l'hérédité répugnante des Profonds. Les plus affectés devinrent avec les temps si horribles qu'on les obligea à rester enfermés, hors de la vue des gens encore normaux. Même si leur mort était finalement annoncée, ce n'était que rarement la vérité. La plupart, complètement transformés en Profonds, retournaient en fait à la mer pour vivre avec leurs cousins dans les profondeurs.

Jusqu'à la fin du 19[e] siècle, les habitants d'Innsmouth poursuivirent leur existence sacrilège, certains par choix, d'autres à contre-cœur. D'autres horreurs hybrides naquirent : quelques-unes se lièrent même par le mariage à certaines familles des villes voisines qui ne soupçonnaient rien, damnant par là même les enfants et petits-enfants nés de ces unions. Obed Marsh dirigeait Innsmouth en despote par l'intermédiaire de l'Ordre Esotérique de Dagon, tout en continuant à obéir aux directives de ses maîtres, les Profonds. On obligea la population à prêter le Premier Serment de Dagon. Certains individus furent sélectionnés et on les força à prêter les abominables Deuxième et Troisième Serments. Les habitants, tombés dans la décadence, affaiblis par la consanguinité et détruits mentalement par le climat d'horreur et d'oppression qui régnait, noyèrent leurs ennuis dans l'alcool et l'oubli. L'économie de la ville chancelait. Innsmouth agonisait lentement.

Obed Marsh mourut en 1878, laissant derrière lui un héritage d'horreur et de dégénérescence qui allait empoisonner la ville pendant des générations. Au fur et à mesure que la proportion d'hybrides augmentait, les quelques humains survivants perdaient toute velléité de résistance et, au fil des années, l'Ordre Esotérique relâcha quelque peu la bride. Il n'était même plus nécessaire de maintenir une discipline de fer.

Averill et son autre fils exécutent l'étrange rituel que le vieil homme avait appris en Birmanie. Ils invoquent un Serviteur des Dieux Extérieurs, une créature démoniaque qu'ils chargent de tuer le coupable de la manière la plus atroce possible. La famille Averill ne serait plus importunée avant longtemps.

1848
Obed Marsh et plusieurs de ses fidèles sont arrêtés et emprisonnés, suspectés d'enlèvements et de meurtres. Deux semaines plus tard, les Profonds envahissent la ville, libèrent Marsh et tuent tous ceux qui résistent, y compris Lawrence le rédacteur en chef du *Courrier d'Innsmouth*, et le conseiller municipal Leonard Mowry. Plus tard, cet événement sera décrit comme une « émeute » causée par une épidémie de peste qui décima la ville.

Innsmouth est dorénavant sous la totale domination des Profonds et de leurs serviteurs humains. Par la suite, ses habitants sont forcés à vivre avec des Profonds et, pendant les quatre-vingts ans qui suivront, la plupart des enfants qui naissent portent en eux le sang impur des Profonds. Des abominations à moitié batraciennes sont cloîtrées dans des greniers et des caves.

1863 – 1864
Des agents gouvernementaux chargés de la conscription sont envoyés à Innsmouth pour déterminer pourquoi les quotas d'incorporation militaire n'y sont pas respectés. Ces hommes découvrent les unions consanguines et la dégénérescence de la population. Ils abandonnent ce lieu répugnant à son triste sort.

1866
Les limitations réglementaires du commerce maritime, combinées à l'ensablement du port d'Innsmouth, amènent le gouvernement fédéral à décider de la fermeture des bureaux de douane de la ville et à abroger son statut de Port D'Entrée.

1878
Décès d'Obed Marsh. Il laisse l'Ordre Esotérique de Dagon aux mains de ses descendants corrompus.

1888
Le raccord à la ligne de chemin de fer vers Rowley est abandonné à la rouille.

1921
Mort du sorcier d'Innsmouth Ephraim Waite. Sa fille Asenath est désormais placée sous la tutelle du proviseur de l'Ecole Hall à Kingsport.

Juillet 1927
Robert Martin Olmstead visite la ville. Il apprend trop de choses sur les secrets d'Innsmouth et doit fuir pour sauver sa vie. Il raconte ce qu'il a subi aux autorités gouvernementales. Dans les mois qui suivent, le Ministère des Finances diligente une enquête secrète.

Février 1928
Le gouvernement des Etats-Unis organise un raid dévastateur sur Innsmouth et libère la ville du joug terrifiant des Profonds.

Le présent

Peu de choses ont changé à Innsmouth durant les dernières décennies. Son économie continue à décliner, et ses habitants sont coupés du monde par la force de la rumeur et par une nature environnante hostile. Les bancs de poissons abondent autour du Récif du Diable, mais la concurrence des conserveries industrielles de Gloucester et d'ailleurs a fait chuter les prix. La raffinerie d'or des Marsh fonctionne toujours, mais seulement au ralenti. Peu d'étrangers visitent la ville, et la plupart des cartes routières et des guides ne la mentionnent même pas. Le seul lien entre Innsmouth et le monde extérieur est la ligne de bus assurée par Joe Sargent, un hybride qui arbore le *Masque d'Innsmouth.*

Beaucoup d'habitants bénéficient du gaz et de l'électricité, mais nombreux sont ceux qui préfèrent encore les bougies, les poêles à charbon et les feux de cheminées. Quant au téléphone, bien qu'il soit installé en ville, moins de la moitié des habitants ont leur propre combiné. Par mesure d'économie, l'éclairage public est utilisé avec parcimonie, et généralement éteint lorsque le clair de lune fournit une lumière jugée suffisante. Les automobiles et les camions sont assez courants, mais ils sont presque tous vieux et en mauvais état. A de rares exceptions près, les pêcheurs locaux utilisent des voiliers à rames.

Les visiteurs sont assez rares. Vacanciers, touristes, amateurs d'antiquités et autres curieux font parfois halte dans cette ville négligée, mais ils y restent généralement peu de temps, et n'y passent quasiment jamais une nuit.

Informations et rumeurs d'Innsmouth

La nouvelle compétence **Connaissance d'Innsmouth** sert à quantifier ce qu'une personne sait sur la ville, et notamment sa capacité à déceler les caractéristiques d'un sang impur, sa connaissance des ancêtres hybrides d'une famille donnée et les hypothèses qu'elle peut échafauder sur ce qui ne va pas à Innsmouth. La liste suivante propose quelques indications sur le type exact de connaissances que l'on possède en fonction de son niveau de compétence.

01-30% : A ce niveau, la compétence Connaissance d'Innsmouth donne quelques informations générales sur un habitant donné d'Innsmouth (par exemple : la famille de Jed Gilman compte trois jeunes enfants ; on n'a pas revu sa fille depuis qu'elle a attrapé une étrange maladie de peau sur les mains). A ce niveau, on saura qu'une maladie inconnue a contaminé toute la communauté.

31-65 % : À ce niveau, on dispose de renseignements plus précis et de données historiques sur la ville dégénérée. On sait quand l'épidémie est apparue parmi les habitants d'Innsmouth et quelles ont été les premières familles contaminées. On a aussi de bonnes raisons de penser que la maladie fut propagée intentionnellement.

66-80% : Ce niveau implique la connaissance des activités sociales de la famille Marsh et des autres membres importants de l'Ordre Esotérique de Dagon. On peut également savoir à quel moment l'Ordre fut crée et connaître d'autres faits importants concernant l'histoire sociale et religieuse d'Innsmouth.

81-00% : A ce niveau, on peut, en mettant en corrélation toutes ces informations, accéder à une compréhension globale et terrifiante de la situation à Innsmouth. En atteignant ce stade, l'érudit infortuné subit une perte de 1D6 points de Santé Mentale.

Un investigateur peut augmenter sa propre compétence **Connaissance d'Innsmouth** en discutant avec des personnes possédant des éléments d'information sur la ville. Après toute conversation lui ayant permis d'obtenir des renseignements, sa compétence progresse de 1D6% si le gardien réussit un test effectué en secret sous la compétence **Connaissance d'Innsmouth** de la personne interrogée. Augmenter cette compétence permet également de mieux appréhender le Mythe de Cthulhu. Pour chaque tranche de 10% gagnée en Connaissance d'Innsmouth, le score de **Mythe de Cthulhu** augmente de 1% et la Santé Mentale de l'investigateur diminue d'un point.

Certains objets et documents peuvent aussi faire progresser la compétence Connaissance d'Innsmouth : la plupart sont détaillés dans le chapitre consacré aux **Autres Sources d'Information** (voir page 46).

S'il n'a aucune idée des connaissances particulières que possède un PNJ sur la ville, le gardien peut se servir de la liste des rumeurs indiquées ci-après. Tout individu connaîtra une de ces rumeurs pour chaque tranche de 5% dans la compétence **Connaissance d'Innsmouth**. Comme de bien entendu, certaines sont fausses.

- Dans les années 1830, le capitaine Obed Marsh a découvert un trésor de pirates, quelque part au large du Récif du diable. Les bijoux en or que portent parfois les habitants d'Innsmouth en proviennent.
- Il existe une bande de trafiquants d'alcool dangereux qui sévit aux environs des maisons en ruine, au nord du fleuve. N'approchez pas de cet endroit.
- La seconde femme d'Obed Marsh était une indigène des mers du sud : elle souffrait d'une étrange maladie qui déforma horriblement le visage des descendants de la famille Marsh. Plusieurs marins de Marsh prirent eux aussi pour épouses des femmes canaques et leurs familles furent également contaminées.
- La peste fut ramenée des Antilles dans les années 1840 ou 1850 Elle se répandit dans la ville et emporta de nombreux habitants.
- Il y a quelques années, un inspecteur du travail fut saisi d'une grande frayeur à Innsmouth. Il est maintenant interné à l'hôpital psychiatrique de l'Etat, situé à Danvers.
- Les animaux détestent les gens d'Innsmouth.
- De nombreuses maisons d'Innsmouth sont abandonnées, mais beaucoup d'entre elles sont en fait occupées par des vagabonds et des squatters.
- Quelques-uns des habitants mutants les plus hideux d'Innsmouth sont enfermés dans des caves et des greniers.
- Les prêtres des temples d'Innsmouth ont tous ajouté à leurs sermons traditionnels des étranges incantations indigènes des mers du sud. Toutes les congrégations religieuses sont corrompues par ce culte païen.
- La pêche au large d'Innsmouth est excellente, mais seuls les pêcheurs d'Innsmouth connaissent suffisamment bien la zone pour ne pas déchirer leurs filets ou abîmer leurs bateaux sur les récifs ou les hauts-fonds. Les étrangers qui ont tenté leur chance dans ces eaux n'ont obtenu que peu de succès, et ils ont été parfois chassés par les gens d'Innsmouth.
- A l'époque où Obed Marsh embrassa sa nouvelle religion, L'Ordre Esotérique de Dagon, les terres autour d'Innsmouth devinrent stériles. Certains disent que Dieu a puni ainsi le peuple d'Innsmouth pour ses blasphèmes.
- La raffinerie des Marsh semble produire *beaucoup* d'or, surtout si on considère la quantité de minerai brut qu'ils achètent.
- On dit que de terribles monstres rôdent dans les marais salants au nord d'Innsmouth.
- Les gens d'ailleurs ne se marieraient pas avec quelqu'un d'Innsmouth. Ils craignent trop d'être infectés par la maladie qui donne le *Masque d'Innsmouth*.
- Certains clients de l'Hôtel Gilman racontent avoir entendu en plein cœur de la nuit des voix bizarres et étrangères.
- Pendant la guerre civile, le gouvernement enquêta sur Innsmouth, essayant de comprendre pourquoi la ville ne respectait pas ses quotas de conscrits. Quand les agents découvrirent combien ses habitants étaient arriérés et consanguins, l'affaire fut vite abandonnée.
- Les seules industries qui existent encore à Innsmouth sont quelques conserveries de poisson et la vieille raffinerie des Marsh. Il n'y a pas plus d'une dizaine d'entreprises en activité en ville.
- La famille Marsh dirigeait déjà Innsmouth dans les années 1830.
- Personne n'a vu le vieux Barnabas Marsh, le petit-fils d'Obed Marsh, depuis au moins 10 ans. Ses fils dirigent à présent la raffinerie.
- Dans quelques vieux hangars d'Innsmouth se trouvent encore des cargaisons oubliées. Certaines d'entre elles y sont entreposées depuis plus d'une centaine d'années.
- La rumeur prétend que des gens ont disparu en visitant Innsmouth. Ils pourraient avoir été victimes de contrebandiers ou de voleurs, ou peut-être s'étaient-ils mis à dos la toute-puissante famille Marsh.
- Il ne reste pas plus de 300 ou 400 personnes à Innsmouth. Plus de la moitié de la ville est abandonnée et tombe en ruine.
- Au début des années 1800, l'entreprise de la famille Gilman subit une série de catastrophes. La destruction de ses navires furent imputées à diverses causes : indigènes hostiles, tempêtes et autres revers de fortune.
- Selon certaines histoires, le vieux Obed Marsh aurait vendu son âme au Diable pour de l'or et c'est cela qui aurait provoqué la ruine de la ville.
- Le Récif du Diable serait un endroit où toutes sortes de démons et de monstres marins se réuniraient.


SHORPY



Bienvenue à Innsmouth

Bienvenue à Innsmouth

Innsmouth est située sur la côte atlantique, et s'étend sur les deux rives du Manuxet, une rivière au débit modéré mais au cours rapide. Nichée au fond d'une vallée en forme de cuvette, la ville est cernée par des terres marécageuses bordées au Nord et à l'Ouest par des collines aux pentes abruptes. Au sud d'Innsmouth se trouve une plaine parsemée de bosquets de feuillus. Le plus vaste des marais environnants, situé juste au nord de la ville, est connu sous le nom de Grand Marais Salant d'Innsmouth. C'est une immense étendue sablonneuse envahie de roseaux, habitée par les sternes et les goélands.

Les terres fertiles étaient rares autour d'Innsmouth et le moindre lopin cultivable a été défriché et exploité il y a des siècles. Les fermes sont désormais presque toutes abandonnées. Les champs sont en friche, sablonneux, ravagés par le vent et l'érosion : tel est le prix à payer pour une déforestation massive et irréfléchie. Le port de la ville, jadis port d'attache de navires de commerce sillonnant le monde, est maintenant obstrué par les limons et le sable que charrie le Manuxet. Seules les plus petites embarcations peuvent y pénétrer sans encombre.

Au nord du port s'étend une bande de terre rocailleuse, creusée de cavernes immergées qui communiquent avec l'océan. A environ deux kilomètres de la côte, à l'est de la ville, se découpe la longue ligne sombre du Récif du Diable, un massif sous-marin de roches noires qui émergent des vagues ça et là. On y trouve également de nombreuses cavernes sous-marines.

Se rendre à Innsmouth

En prenant l'autoroute 1A en provenance d'Arkham, une sortie non signalée conduit à Innsmouth depuis le Sud. Depuis Newburyport, au Nord, une route, pas signalée non plus, suit la côte et monte en pente raide jusqu'au sommet de Carson's Hill qui surplombe la ville. Les petites bourgades de Rowley et Ipswich, situées à l'ouest d'Innsmouth, sont reliées à la ville maudite par des routes peu empruntées et en mauvais état qui serpentent à travers les marais et passent par des ponts de pierre ou de bois décrépis. Une ligne de chemin de fer conduit à Rowley, mais elle n'est plus entretenue depuis des années. Les rails rongés par la rouille sont encore visibles, et s'enfoncent dans les marécages au nord-ouest de la ville, installés sur un talus.

Deux villages au sud-est de la ville sont rattachés administrativement à la commune d'Innsmouth. Falcon Point, qui regroupe une cinquantaine de personnes, est le plus grand des deux. Il est situé sur une péninsule rocheuse, non loin de la ville. Boynton Beach, un hameau abritant une demi-douzaine de familles de pêcheurs, coincé entre l'océan et une falaise interminable, est encore plus proche. (voir le scénario *Innsmouth Connexion* page 140, pour plus de détails)

Climat

En automne, le long de la côte Nord, les températures maximales vont de 10°C à 20°C. Les premières chutes de neige surviennent généralement fin octobre, mais se font parfois attendre jusqu'à fin novembre. En hiver, les températures maximales ocillent entre 0 et 4°C et des masses d'air froid venant du nord amènent souvent la température à des températures inférieures à -10°C. La fonte des neiges se produit fin mars, début avril, et est accompagnée d'un redoux. La température remonte à 10°C, parfois 15. En été, il fait rarement plus de 30°C, en raison de la brise marine.

La municipalité d'Innsmouth

Innsmouth et les villages voisins de Falcon Point et Boynton Beach font partie de la même entité administrative. Tous les ans, le 15 mars, se tient à l'hôtel de ville d'Innsmouth une assemblée générale de la ville. Des élections ont lieu tous les trois ans pour nommer trois conseillers municipaux, un conseil d'école, un secrétaire de mairie, un trésorier, un contrôleur des impôts et un juge de paix. Tous les citoyens de la commune sont éligibles, mais la plupart du temps, ceux qui habitent à l'extérieur de la ville ne viennent même pas voter. La municipalité est contrôlée depuis longtemps par l'ordre Esotérique de Dagon. Actuellement, les conseillers municipaux sont Sebastian Marsh, F. Murray Gilman et Jonas Waite. Tous trois descendent de vieilles familles d'Innsmouth, et tous trois ont dans leurs veines du sang souillé par celui des Profonds. Les autres emplois municipaux soumis au vote sont en général tenus par des hybrides ou des humains affiliés à l'Ordre. Les policiers municipaux sont nommés par les conseillers municipaux. Ils sont chargés de la perception des impôts et du maintien de la loi dans les limites de l'agglomération.

Crime et châtiment

Le crime ordinaire est rare à Innsmouth. Les enlèvements et les meurtres commis par l'Ordre Esotérique sont sciemment ignorés et étouffés. Peu de plaintes sont déposées. De la même façon, les crimes des hybrides influents restent impunis. On se débarrasse de façon expéditive des citoyens qui déplaisent à l'Ordre Esotérique. Il n'y a en fait pas grand chose qui ressemble à une justice normale à Innsmouth.

Les étrangers qui commettent un délit dans la ville sont arrêtés et emprisonnés. Légalement, les crimes sont de la juridiction des tribunaux du Comté d'Essex, mais en pratique, Innsmouth règle ses problèmes à sa façon, c'est-à-dire d'une manière à la fois pragmatique et confidentielle. Les étrangers qui suscitent la méfiance de l'Ordre courent le risque d'être arrêtés sous un prétexte quelconque et placés en garde à vue pour la durée légale de 72 heures. Bien peu sont ceux qui revoient le jour.

La Magie d'Innsmouth

La plupart des sortilèges présentés ci-dessous sont des variantes de sorts de Profonds adaptés par les Polynésiens pour leur propre usage. Les versions des Profonds sont en général utilisées sous l'eau et ne comportent pas de partie parlée.

Appeler les Poissons
Ce sortilège est destiné à aider les pêcheurs, et peut être lancé dans l'eau de mer ou l'eau douce. Il nécessite de jeter un peu d'appât à la mer en chantonnant un chant simple à deux tons pendant deux minutes. Le lancement requiert l'utilisation de deux points de magie mais ne coûte pas de Santé Mentale. Au bout de 1D6 minutes, 1D100 x 1D10 poissons arrivent sur les lieux de l'appel, attirés sur un rayon de deux kilomètres. Les poissons sont représentatifs des espèces locales.

Contrôler un requin
Ce sortilège est utilisé par certains indigènes des Mers du Sud pour faciliter les sacrifices humains exigés par leurs divinités marines assoiffées de sang. Le sortilège doit être lancé en pleine mer, en un lieu connu pour être fréquenté par les requins, et requiert de faire couler du sang dans l'eau. Le sortilège ne coûte qu'un point de Santé Mentale, mais les contraintes habituelles des sortilèges d'Invocation/Contrôle s'appliquent normalement. Si le lanceur rate un test de Volonté, un deuxième requin pointe le bout de son museau. Il n'est pas sous contrôle.

Contrôler un Marsouin
Ce sortilège requiert que l'on jette de petits poissons comme appâts dans l'eau. Pour le reste, il fonctionne à l'identique du sortilège Contrôler un requin.

Altérer le Climat
Ce sortilège permet d'atténuer un orage violent, de changer la direction du vent, de faire pleuvoir.. Plusieurs personnes peuvent se regrouper pour obtenir des modifications météorologiques plus importantes. Le lanceur de sort peut investir autant de points de magie qu'il le souhaite, de même que ceux qui connaissent la formule du rituel. Ceux qui ne connaissent pas la formule sont quant à eux limités à un point de magie. Chaque dizaine de points de magie dépensés pendant le rituel provoque un niveau supplémentaire de changement météorologique (voir ci-après).
Toute personne qui participe au lancement du sortilège perd un point de Santé mentale et doit entonner une incantation chantée pendant une durée égale à trois minutes par niveau de changement climatique. Le rayon d'action du sort est en principe de trois kilomètres, mais peut être étendu au prix de dix points de magie supplémentaires par kilomètre additionnel. Les variations du temps provoquées durent trente minutes par dizaine de points de magie investie, quoique les phénomènes tels que les tornades s'épuisent plus rapidement.
Cinq composantes distinctes du climat peuvent être affectées par le sortilège : la couverture nuageuse, la direction du vent, la vitesse du vent, la température et les précipitations. La seule limite au nombre de composantes modifiées et au niveau de modification qu'elles subissent est le nombre de points de magie investis. Chacune des cinq composantes peut varier de niveau en niveau, comme indiqué ci-dessous. Modifier un élément d'un niveau coûte dix points de magie.
Couverture nuageuse : ciel clair/cliel floconneux/ciel gris/ciel bouché.
Direction du vent : nord/nord-nord-est/nord-est/ est-nord-est/est/etc.
Vitesse du vent : vent nul/brise/vent moyen/vent fort/tempête/ouragan.
Température : chaque dizaine de points de magie dépensée fait varier la température de 3°C.
Précipitations : temps sec/bruine/pluie ou neige moyenne/orage ou tempête de neige.
Toutes les tentatives pour modifier le climat doivent tenir compte des conditions de départ. Par exemple, il est impossible d'obtenir une averse de neige si la température est de 15°C. Si deux manipulations sont contradictoires, le résultat peut être un effet réduit, voire nul.

Provoquer une maladie
Ce sortilège place une victime dans un état fiévreux qui fait penser à des maladies telles que le choléra, la dysenterie, la malaria, la pneumonie ou la salmonellose. Le lanceur de sort doit au préalable se procurer un objet appartenant à la victime, ceux ayant été en contact avec la bouche étant réputées pour être plus efficaces. Il enterre ensuite l'objet dans un trou profond au milieu de débris de plantes empoisonnées et/ou de bambous, puis il place une pierre sculptée spécialement pour cette occasion sur l'ensemble. Enfin, il récite une incantation. La durée du lancement du sortilège est de cinq rounds. Le sorcier choisit le nombre de points de magie qu'il souhaite investir dans le sortilège. Ce nombre est opposé au POU de la cible sur la table de résistance. Si la victime l'emporte, le sort n'a aucun effet.
Si le lanceur remporte le duel, la victime présente peu après tout ou partie des symptômes suivants : forte fièvre, vertiges, nausées, maux et douleurs diverses, déshydratation, migraines... Elle perd 2D6 points de FOR, CON et DEX (effectuez un jet séparé pour chaque caractéristique), au rythme de un point par jour. Ces points ne seront récupérés qu'une fois la perte maximale subie, si la victime survit. Toute perte qui réduirait une caractéristique à la moitié de sa valeur contraindrait le malade à s'aliter. Si une caractéristique atteint zéro, la cible meurt. Les compétences Premiers Soins et Médecine sont inefficaces et ne peuvent qu'atténuer un peu la souffrance. Seule la magie de soins peut faire effet dans ce cas. Récupérer l'objet enterré rompt le sortilège. Sinon, la maladie évolue normalement.

Charmer les homards
Ce sortilège permet d'attirer des homards ou d'autres crustacés à l'endroit où l'on souhaite les pêcher. Le sortilège nécessite de ramasser au préalable de petits galets blancs qui devront être enchantés. On psalmodie à cet effet une incantation au-dessus des pierres en dépensant un point de magie par dizaine de galets à enchanter. Ces roches sont ensuite jetées à l'eau, à l'endroit où les crustacés sont attendus. Ils apparaissent moins d'une semaine plus tard, à raison d'un animal par galet en moyenne.

Submersion des Profondeurs
Ce sortilège remplit les poumons d'une victime d'eau de mer, et provoque la noyade. Il n'y a pas de condition de portée, mais le lanceur doit voir la cible. Il doit réciter mentalement la formule du sortilège pendant un round et dépenser huit points de magie. Son Pouvoir est alors opposé à celui de la cible sur la table de résistance. En cas de victoire du sorcier, la cible doit effectuer un test de Constitution chaque round pendant 1D6 rounds comme indiqué dans les règles sur la noyade, avec toutefois quelques différences. Le premier test est un test de Vigueur au lieu de CONx10 et la victime continue les tests après un premier échec. Par contre, les test deviennent de plus en plus difficiles (Vigueur lors du premier round, Vigueur -10% au deuxième, etc.). Chaque échec inflige 1D6 points de dommages dus à la noyade.

Lame de Fond – variante
En principe, un lanceur isolé a besoin de trente points de magie pour réussir ce sortilège, mais cette version a été améliorée pour que plusieurs personnes puissent s'associer afin de créer une seule vague gigantesque. Un de ceux qui connaissent la formule du rituel doit investir tous ses points de magie sauf un. Ses assistants qui connaissent également la formule peuvent investir autant de points de magie qu'ils le souhaitent, tandis que la contribution des autres est limitée à un point. Un minimum de trente points est requis pour assurer le succès du sortilège. Le temps nécessaire à son lancement est de trois rounds, plus un round par dizaine de points supplémentaires. Il faut bien entendu pouvoir disposer d'assez d'eau de mer pour que la vague puisse se former.
La vague formée avec trente points de magie mesure trois mètres de long, trois de large et neuf de haut. Chaque point de magie supplémentaire augmente la hauteur de trente centimètres, la largeur et la longueur de dix centimètres. Il est ainsi possible de former des lames de fond importantes, assez puissantes pour provoquer le naufrage de grands bateaux. Inutile de dire que les embarcations frappées par de telles vagues disparaissent en général à tout jamais.

Le Chant des Sirènes
La formule doit être chantée par le sorcier. En cas de succès du lanceur, ses auditeurs tombent follement amoureux de lui pour une période de 2D6+20 heures. Ils seront persuadés que le sorcier est l'élu de leur cœur. Chaque cible a droit à un test de Volonté qui, s'il est réussi, brise le charme. Le Chant des Sirènes peut affecter toutes les personnes qui l'entendent. Le lancer coûte un point de magie et cinq points de santé mentale.

Hybrides typiques

Les caractéristiques et compétences listées ci-dessous sont des moyennes que le gardien pourra utiliser pour créer des hybrides à Innsmouth. La chance qu'à une de ces créatures de posséder une arme donnée est indiquée entre parenthèses, mais la plupart ne sont pas armés en temps normal. Ce n'est qu'en cas de danger pour la ville que la majorité d'entre eux s'armeront.

On trouvera des exemples d'hybrides pré générés page 249.

FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAI	3D6	10-11
INT	2D6+6	13
POU	2D6+6	13
DEX	3D6	10-11
APP	2D6-1	6
EDU	2D6	7

Impact 0
Points de Vie 12
Santé Mentale variable

Compétences

Athlétisme	35%
Baratin	25%
Conduite	35%
Connaissance d'Innsmouth	50%
Discrétion	35%
Droit	10%
Ecouter	30%
Métier : Electricité	10%
Métier : Mécanique	30%
Mythe de Cthulhu	15%
Nage	85%
Premiers Soins	35%
Psychologie	20%
Sciences Humaines :Histoire	25%
Se Cacher	30%
Sciences Occultes	20%
Trouver Objet caché	35%

Armes

• Bagarre Dégâts 1D3	55%
• Arts Martiaux Dégâts : spécial	35%
• Armes de poing Dégâts : 1D10 (cal 38)	30%
• Armes d'épaule Dégâts : 2D6 (fusil de chasse)	40%
• Carabine dégâts : 1D6+2	35%

Le cauchemar d'Innsmouth

Aussi loin ou presque que remontent les souvenirs des habitants d'Innsmouth, la ville a toujours été sous l'emprise des Profonds qui vivent au large de la côte. Les humains au sang pur sont totalement dominés par leurs homologues hybrides. Ceux qui attirent les courroux de ces derniers retrouvent leurs bateaux abîmés ou coulés, perdent leur emploi ou sont victimes d'accidents organisés par les hybrides. Ceux dont l'offense est particulièrement grave sont enlevés et sacrifiés aux Profonds ou donnés en pâture au Shoggoth qui habite les tunnels et les cavernes sous le quartier des entrepôts. Les rassemblements d'humains sont fortement découragés. Moitié moins nombreux que les hybrides, les humains sont parqués et soumis. Rares sont ceux qui ont encore assez d'énergie pour conserver un tant soit peu de dignité. La plupart ont choisi de se ranger du côté des plus forts – ou du moins de faire semblant – pour tenter d'améliorer leur situation. En aidant les hybrides, les humains s'assurent un emploi stable dans les conserveries de poisson ou d'autres emplois sous-payés. Un habitant qui serait vu en compagnie d'étrangers trop curieux attirerait à coup sûr l'attention de l'Ordre et serait immédiatement soupçonné d'être leur complice.

Outre son aspect général de décrépitude et de délabrement, deux choses frappent les visiteurs à Innsmouth : d'une part l'attitude furtive et craintive des villageois normaux, d'autre part la comportement ouvertement méfiant, voire menaçant, de ceux qui portent le Masque d'Innsmouth.

Le Masque d'Innsmouth

Le Masque d'Innsmouth est l'expression locale employée pour décrire l'étrange affliction qui défigure de nombreux habitants de la ville. On l'attribue à la consanguinité, à l'introduction d'un sang étranger, ou bien encore aux effets à long terme de la peste qui s'abattit sur la ville au 19e siècle. Elle est caractérisée par de grands yeux globuleux, une bouche trop grande et un corps voûté. Elle est souvent accompagnée de maladies de peau : celle-ci devient écailleuse et commence à peler. Les stades ultérieurs de la maladie amènent la croissance des mains et des pieds, ainsi que la déformation des hanches, qui provoque une démarche claudicante et traînante. C'est là, bien sûr, le résultat des croisements entre les Profonds et les habitants de cette ville maudite. Bien que la plupart des rejetons de telles unions naissent normaux, les mutations interviennent habituellement vers leur dixième année. A l'âge adulte, beaucoup d'hybrides sont tellement déformés qu'ils restent à l'abri des regards dans leurs maisons claquemurées. Un grand nombre d'entre eux se transforme définitivement en Profonds et retournent alors à la mer.

Mais les hybrides qui se jettent à l'eau ne le font pas sans raison. Leurs mutations physiques s'accompagnent de l'éveil de nouvelles



facultés, et ils voient en rêve d'autres Profonds qui se présentent parfois comme étant leurs ancêtres, et qui leur permettent de contempler de vastes cités aquatiques peuplées d'étranges créatures, tout en leur apprenant comment évoluer sous la mer.

Dans les dernières étapes de transformation, les rêves et les modifications s'intensifient jusqu'à ce que l'hybride perde la raison ou subisse les derniers changements physiques qui le transformeront en Profond. D'autres Profonds peuvent essayer de l'attirer dans leurs repaires pour superviser les ultimes étapes de sa transformation. Environ 10% des hybrides ne terminent jamais la métamorphose, et passent le temps que dure une vie humaine dans un stade moitié humain, moitié Profond.

Il arrive que naissent des hybrides monstrueux, affublés de tentacules sur le visage et sur les bras, ou d'un corps longiligne et sinueux doté d'une queue semblable à celle d'un poisson. Certains possèdent même des ailes de chauve-souris flasques et atrophiées. On pense que de tels rejetons ont été touchés par les rêves du Grand Cthulhu et ils sont sacrés pour les Profonds. Ces mutants souffrent souvent de déficiences mentales, et sont tenus à l'abri des regards dans de vieux bâtiments décrépis, situés le long du port, au nord du fleuve. La perte de Santé Mentale consécutive à la vue d'un de ces « élus de Cthulhu » varie de 1/1D8 à 1/1D10 points.

L'Ordre Esotérique de Dagon

Dagon, cité dans le *Livre des Juges* et le *Livre de Samuel*, était la divinité principale des Philistins, adoré sous la forme d'un dieu-pois-

son, d'un homme-poisson ou d'un triton. Son nom était dérivé du mot hébreu « dag », qui signifie « petit poisson ». Le plus grand temple de Dagon était situé dans la ville de Gaza. Il fut détruit par Samson, qui le fit s'écrouler sur la tête des Philistins alors que ces derniers se moquaient de lui. La Bible nous parle aussi d'une « maison de Dagon » située dans la cité d'Ashdod. Là, l'Arche d'Alliance renversa une statue de Dagon et lui coupa la tête et les mains. Plus tard, on retrouve Dagon en divinité agricole, ce qui fournit une seconde étymologie possible de son nom. En effet, Dagan signifie « maïs » en langage sémitique. Il fut adoré aussi par les Babyloniens, sous un nom encore différent. Enfin, diverses références à son nom le relient aux nuages et à la pluie, ce qui lui confère une image de dieu de la fertilité.

A Innsmouth, l'Ordre Esotérique de Dagon fut crée vers 1840 par le capitaine Obed Marsh et quelques-uns de ses plus proches suivants. Il fut présenté par Marsh comme « une nouvelle religion », plus efficace que celle pratiquée dans les églises traditionnelles. Ceux qui rejoignirent l'Ordre se virent rapidement récompensés par des pêches plus abondantes et l'accès à des opportunités dans la ville. Il devint vite évident pour beaucoup que le dieu de Marsh veillait à la prospérité et à la sécurité de ses fidèles bien mieux que ne pouvait le faire celui des cultes traditionnels. De plus en plus de fidèles rejoignirent la religion d'Obed. Comblés par leur nouvelle prospérité, la plupart d'entre eux étaient enclins à ignorer les terribles rumeurs qui mettaient en cause Obed et l'Ordre dans l'étrange vague de disparitions qui frappaient la ville dernièrement.

La hiérarchie de l'Ordre obéit à une structure pyramidale. Les membres qui se trouvent tout en bas ne sont mis au courant que du strict nécessaire qu'ils doivent savoir. Seuls ceux qui ont atteint un statut plus élevé sont suffisamment privilégiés pour apprendre les secrets importants de l'Ordre.

L'Ordre célèbre des services religieux chaque semaine, comme un culte traditionnel, mais aussi d'autres cérémonies plus confidentielles. Aux premiers jours de l'Ordre, ces assemblées étaient tenues dans les entrepôts des Marsh, situé sur le front de mer. Quand l'Eglise congrégationaliste, située sur New Church Green, fut abandonnée, l'Ordre s'y installa. Quelques années plus tard, il déménagea de nouveau pour occuper ses locaux actuels, ceux de l'ancienne Loge maçonnique. Ses services religieux consistent en des célébrations à la gloire de Dagon, la divinité marine qui accorde des avantages directement à ses adorateurs. En plus des pêches abondantes, ses fidèles se voient promettre la vie éternelle pour leurs enfants, s'ils s'allient à Dagon. Tout cela est enrobé de vagues allégories bibliques, et saupoudré d'un soupçon d'occultisme oriental pour faire bonne mesure.

Les prêtres de l'Ordre son vêtus d'amples robes d'un bleu-vert profond, brodées de motifs de poissons, de pieuvres, de dauphins et de tritons. Ils sont coiffés d'étranges tiares en



Les trois serments de Dagon

Tous les membres de l'Ordre Esotérique de Dagon sont tenus de prêter au moins le premier serment de Dagon. Ceux qui sont considérés comme dignes sont autorisés à prêter les Deuxième et Troisième Serments, beaucoup plus terribles. Le non-respect de la parole donnée déclenche un procès organisé par les autres membres de l'Ordre. Le châtiment encouru peut aller d'une amende à l'emprisonnement, voire à la mort.

Le Premier Serment
« IÄ ! Dagon ! Moi (nom de celui qui parle) jure solennellement de ne jamais contrarier ni divulguer les activités des Profonds. IÄ ! Dagon !

Le Deuxième Serment
« IÄ ! Dagon ! Moi (nom de celui qui parle), jure solennellement que si on me le demande, je prêterai assistance aux Profonds du mieux que je pourrai, quelle que soit la tâche que j'aurai à accomplir et les moyens que j'aurai à employer. IÄ ! Dagon ! »

Le Troisième Serment
« IÄ ! Dagon ! IÄ Hydra ! Moi (nom de celui qui parle), jure solennellement de prendre l'entité (nom d'un profond) comme épouse/époux, de l'emmener dans ma demeure, de m'efforcer d'avoir des enfants avec elle/lui et de les élever afin que notre race et notre foi prospèrent. IÄ ! Dagon !

Conclusion commune aux trois serments
(à prononcer à la fin de chacun d'entre eux)

« Je comprends et j'accepte le fait que si je brise mon serment de quelque manière que ce soit, je serai jugé et condamné par les membres de mon ordre, et que mon châtiment sera proportionnel à la gravité de ma faute ».

or et portent à leurs poignets des bracelets en or de la même facture. Il s'agit des bijoux donnés à la population d'Innsmouth par les Profonds en échange des sacrifices humains qu'ils exigent.

L'appartenance à l'ordre n'a jamais été obligatoire, mais tous les habitants de la ville se doivent de coopérer avec lui.

Les Profonds

Les Profonds qui vivent au large d'Innsmouth appartiennent à une race ancienne qui habite dans des cités secrètes au fond des océans en de nombreux endroits du globe. Quoique les différentes sources se contredisent sur leurs origines, elles s'accordent pour les reconnaître comme des serviteurs et adorateurs du Grand Cthulhu. Ils sont immortels, sauf en cas d'accident fatal, et à l'instar de certains reptiles, ils grandissent tout au long de leur vie, les plus âgés pouvant atteindre une taille imposante. Ceux qu'on appelle Dagon et Hydra sont censés être les plus grands, et donc les plus vieux, de toute leur espèce.

Les Profonds ne sont monogames que temporairement et ne fondent pas de véritables familles. Le culte des ancêtres et un respect immense et constant de leurs aînés forment le cœur de leur société. Tous peuvent remonter leur lignée jusqu'à Dagon et Hydra, également appelés le Grand Père et la Grande Mère. Il est possible que ces deux entités, révérées par les Profonds comme des dieux, ne soient en fait pas des individus particuliers du tout. Leurs noms ne seraient en fait que des titres accordés au mâle et à la femelle les plus grands et les plus âgés du moment. Si l'un des deux meurt, sa fonction spirituelle serait alors transmise à l'individu le plus âgé de son sexe.

Les Profonds sont des êtres solitaires, qui établissent rarement des relations durables. Ils sont placides et, malgré une intelligence réelle, ils ont l'esprit plutôt lent et mettent du temps à prendre une décision. Avec l'éternité devant soi, pourquoi se presser ? Le rythme de leur vie s'accorde avec la lenteur des mouvements sous-marins.

Ils communiquent peu, et la plupart du temps au moyen d'une PES (perception extra sensorielle) plus proche de l'empathie que de la télépathie. Cette faculté innée de se comprendre et de se mettre d'accord est encore améliorée par l'usage de gestes et de subtiles expressions faciales, ainsi que de quelques aboiements et cris audibles sous l'eau. Les Profonds possèdent un langage écrit, basé sur les mystérieux glyphes de R'lyeh, mais ils l'utilisent rarement.

Les Profonds ne font qu'un avec leur milieu et leur monde, et il n'y a dans leur communauté que peu de conflits ou de divergences d'opinion. Toutes leurs perceptions sont en harmonie et chacun d'eux a la même vision du monde que son voisin. Les tâches indispensables sont accomplies de façon naturelle et instinctive, tous étant d'accord sur ce qui doit être fait.

Les discussions ou débats sont exceptionnels et concernent toute la communauté. Il n'existe pas de lois ou de tribunaux, ni une quelconque forme de gouvernement. Tous les Profonds vénèrent Dagon et leur propre lignée, ainsi que Cthulhu. Bien que certains assument des fonctions de prêtres ou de sorciers, il n'existe pas de hiérarchie religieuse à proprement parler. Les Profonds coexistent dans une forme d'anarchie qui se régule d'elle-même.

Le caractère taciturne des Profonds fait que leurs communautés, dispersées à travers le globe, communiquent peu ou pas entre elles. Le lien le plus direct qu'aient jamais eu les Profonds de Y'ha-nthlei, au large des côtes du Massachusetts, avec les Profonds de Ponape, était ce qu'Obed Marsh lui-même leur a rapporté, au milieu du 19e siècle. Leurs esprits étant identiques, les communautés de Profonds n'ont aucune raison de communiquer entre elles. Tout ce qu'il est « important » de savoir est connu de tous, et le bavardage est fortement découragé.

Bien que les expressions artistiques soient très appréciées, les vraies réalisations sont assez rares. Les possessions individuelles sont peu nombreuses, se résumant souvent à une lance de pêche soigneusement ornée et sculptée. Une longue tradition de travail des métaux tendres a abouti à ces bijoux aux formes complexes que les Profonds échangent avec les humains. Le métal est un alliage existant à l'état naturel en assez grande quantité au fond des océans. Il est martelé et formé puis sculpté et ciselé à la main, sans chaleur ni feu.

La taille des communautés de Profonds se régule naturellement : lorsque la population approche le seuil optimal compte tenu du milieu naturel, les pulsions sexuelles des mâles et des femelles diminuent, entraînant une baisse des naissances. Si, malgré tout, la population continue d'augmenter, la pression sur l'environnement local s'accroît, entraînant chez les Profonds une anxiété et un sentiment d'étouffement dus à la surpopulation. Les naissances se font alors rares et la majorité des nouveaux-nés sont négligés et abandonnés. Il arrive même que leurs mères, cédant aux pressions du milieu naturel, les tuent de leurs propres mains. De cette façon, l'équilibre de l'espèce quasi immortelle est préservé.

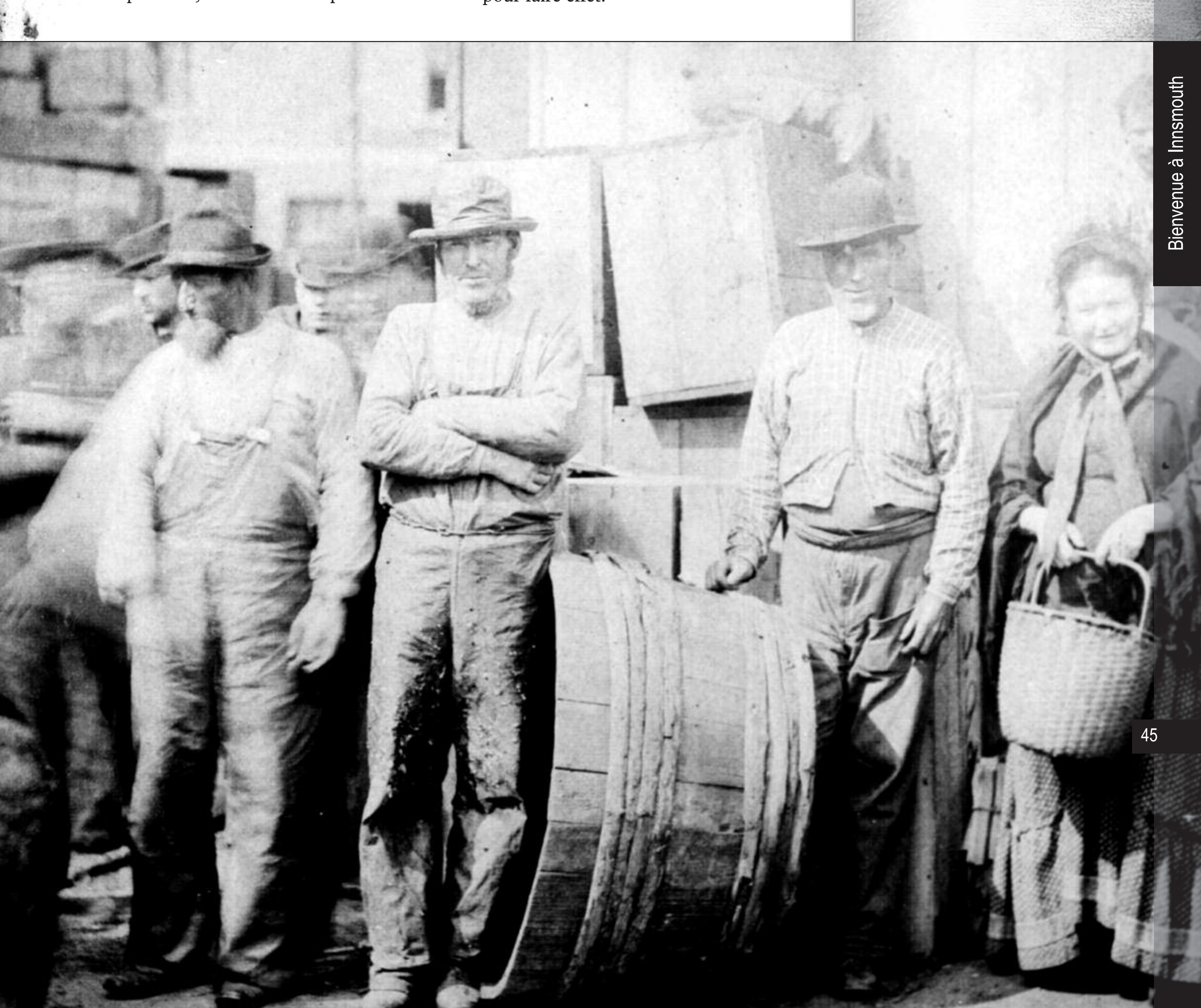
Ces créatures connaissent depuis toujours l'existence de l'humanité, mais elles n'ont été que rarement désireuses d'établir un contact. Le plus souvent, le premier contact est fortuit, ou provoqué par un humain ayant appris comment entrer en contact avec eux. Au début, les Profonds sont fascinés par les êtres humains et établissent avec eux des relations amicales, et échangent leurs bijoux artisanaux en or contre des babioles en caoutchouc ou en verre, des matériaux inconnus sous la mer. Mais le contact prolongé avec les hommes finit toujours par réveiller les désirs réprimés des mâles. Des rêves d'expansion, ainsi que de captivantes visions de conquête et de domination, se mettent alors à envahir leur sommeil. Ils voient un monde uni dans l'adoration de Cthulhu.

Ils commencent d'abord par demander des sacrifices humains, les victimes étant livrées à leurs griffes et à leurs crocs. Par la suite, ils exigent de pouvoir engendrer une progéniture avec les humains. Etant élevés sur la terre ferme, ces hybrides ne sont pas soumis à la pression de l'environnement sous-marin et sont épargnés par les femelles infanticides. Les Profonds développent ainsi leur espèce dans la perspective du jour lointain où les terres émergées seront conquises par les habitants des mers.

Le pouvoir du Signe des Anciens

De toutes les créatures contre lesquelles le Signe des Anciens peut être utilisé, les Profonds sont probablement les plus affectés par ce symbole mystérieux. Le Signe des Anciens – que certains pensent être l'invention des Choses Très Anciennes – peut leur barrer efficacement la route en faisant ressurgir en eux des peurs ancestrales. S'il est sculpté sur une porte ou dessiné sur un porche, et si les Profonds sont conscients de sa présence, les créatures ne pourront sciemment entrer dans le bâtiment. Ce symbole est si puissant que, placé sur le seuil d'une petite maison, il suffit à la protéger en totalité. Les Profonds et les hybrides seront incapables d'y pénétrer par quelque moyen que ce soit, même par une fenêtre ou une autre porte. Le Signe des Anciens n'inflige aucun dommage physique : la souffrance est uniquement psychologique.

Il est cependant nécessaire que la créature voie ou touche le Signe des Anciens pour être affectée. Si elle n'est pas consciente de sa présence, le Signe reste sans effet. Le plus souvent, le Signe est employé pour bloquer l'entrée d'une pièce ou d'un bâtiment, ou pour protéger un objet particulier, par exemple un livre ou un autre objet de petite taille. S'il voit le symbole sur la porte, ou s'il touche le livre qui en contient un, un Profond sera repoussé, incapable de vaincre la peur et le malaise que le Signe évoque en lui. Une amulette sur laquelle est inscrit le Signe des Anciens portée sous une chemise ne protègera donc pas un investigateur. Même si ce dernier sort l'artefact au dernier moment, un Profond saisi par la frénésie du combat ne le remarquera probablement pas. Le symbole doit être bien visible et facile à reconnaître pour faire effet.



Le Signe des Anciens est presque aussi efficace contre les hybrides, ces humains dans les veines desquels coule le sang des Profonds. Ceux qui n'ont qu'une faible proportion de sang monstrueux y sont moins sensibles, mais ils restent tout de même conscients du pouvoir du Signe et seront incapable de braver les interdits qu'ils y associent. Leur malaise sera évident. Les jeunes hybrides n'ayant pas encore atteint la puberté paraissent parfois ne rien ressentir: le symbole ne devient efficace contre eux qu'au fil de leur croissance et de leur gain de maturité. Les autres y sont sensibles dès leur plus jeune âge. Certains bébés se mettent même à pleurer et hurler à la vue d'un Signe des Anciens se balançant au-dessus de leur berceau.

Autres sources d'information

Il existe de nombreux endroits susceptibles de fournir aux investigateurs des informations sur la ville maudite. La liste suivante inclut les lieux qu'ils ont le plus de chances de visiter.

Archives historiques du Comté d'Essex, à Essex
On peut trouver des informations sur Innsmouth dans les publications historiques, nombreuses et variées, sur le Comté d'Essex, Massachussets. Après un temps d'étude minimal et un test de Bibliothèque réussi, les investigateurs auront accès aux informations contenues dans le chapitre L'Histoire Officielle du présent ouvrage. Ils pourront également trouver des mentions faites à d'étranges bijoux en or associés au nom d'Innsmouth. Il est indiqué que des spécimens de ces joyaux sont exposés au muséum du Miskatonic et à la Société Historique de Newburyport.
Permet d'ajouter 2D8 à la compétence Connaissance d'Innsmouth.

Le Courrier d'Innsmouth
Ce journal local fut fondé en 1833 et resta en activité jusqu'en 1846. Il cessa de paraître après qu'Innsmouth eût été balayée par la peste et les émeutes. Il en existe très peu de collections complètes, peut-être même aucune, car les bureaux de la rédaction ont été détruits lors de ces événements. La collection presque complète conservée au sous-sol de la Bibliothèque du Miskatonic a, au fil des ans, été endommagée par des vandales inconnus. Il manque certains numéros, et d'autres ont été déchirés. Les investigateurs qui exploreront les bibliothèques d'autres villes du nord-est du Massachussets devront obtenir une réussite spéciale à un test de Volonté pour trouver une collection partielle. Seule une réussite critique permettra de mettre la main sur une collection quasiment complète. Une telle série pourra être dénichée à la Bibliothèque Widener à Harvard. Il n'existe apparemment aucun exemplaire de la dernière édition du journal, imprimée juste avant les émeutes. On pense qu'ils ont tous été détruits pendant les troubles.
Les derniers numéros du Courrier sont dignes d'intérêt en raison des éditoriaux enflammés écrits par John Lawrence, qui prenait pour cible Obed Marsh, le patriarche de la puissance famille du même nom. Dans ces articles, Obed, ses alliés et leur groupe religieux sont associés à des enlèvements, des meurtres et d'autres crimes.
Une collection partielle permet d'ajouter 2D8% en Connaissance d'Innsmouth, une collection (quasi) complète permet de gagner 3D8%.

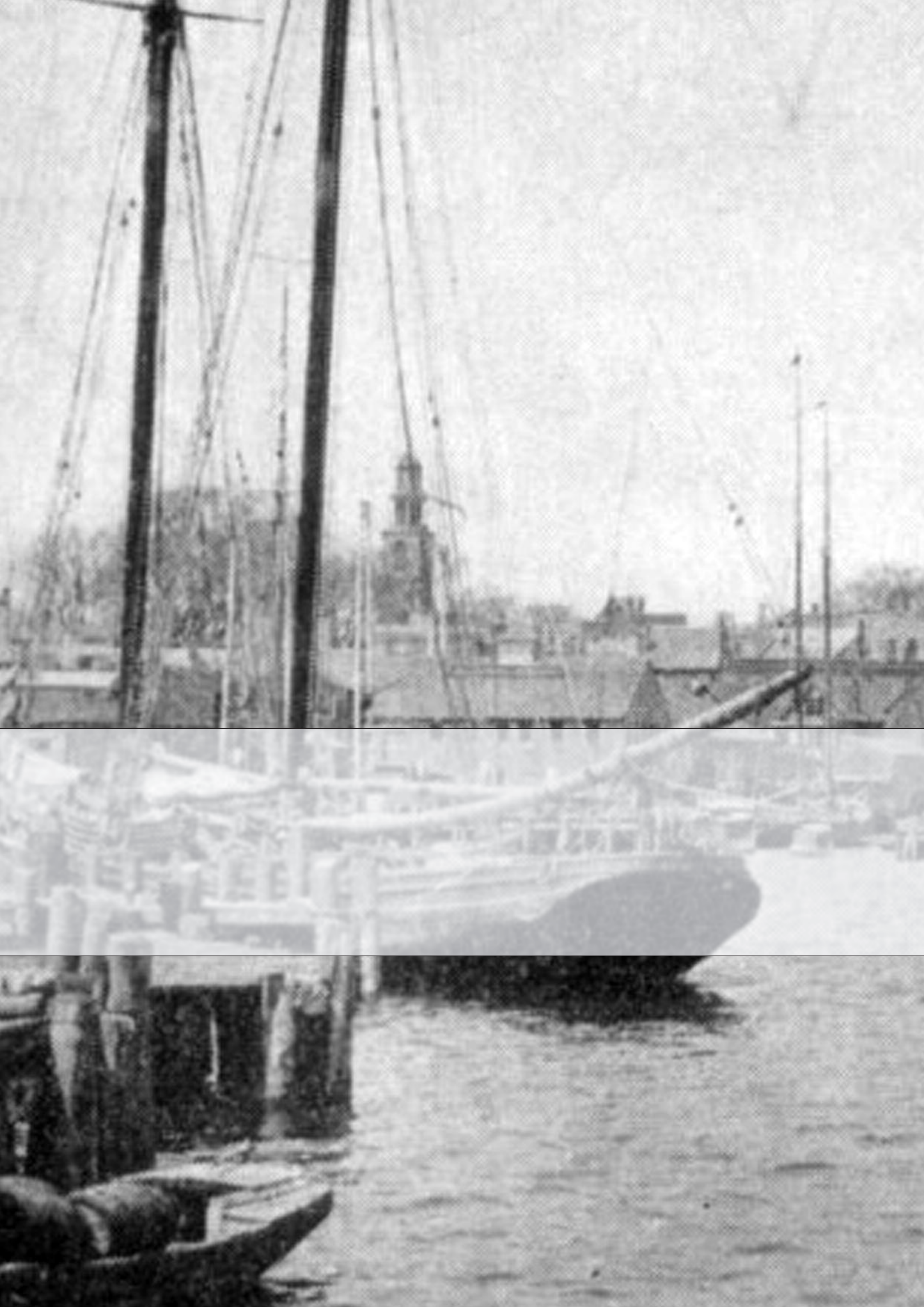
Arkham, église Méthodiste d'Asbury
Le pasteur de cette église, le Dr Ezekiel Wallace, possède de nombreuses informations sur la malédiction d'Innsmouth. Ce qu'il sait et les artefacts qu'il possède sont décrits en détail dans le scénario L'évasion d'Innsmouth.

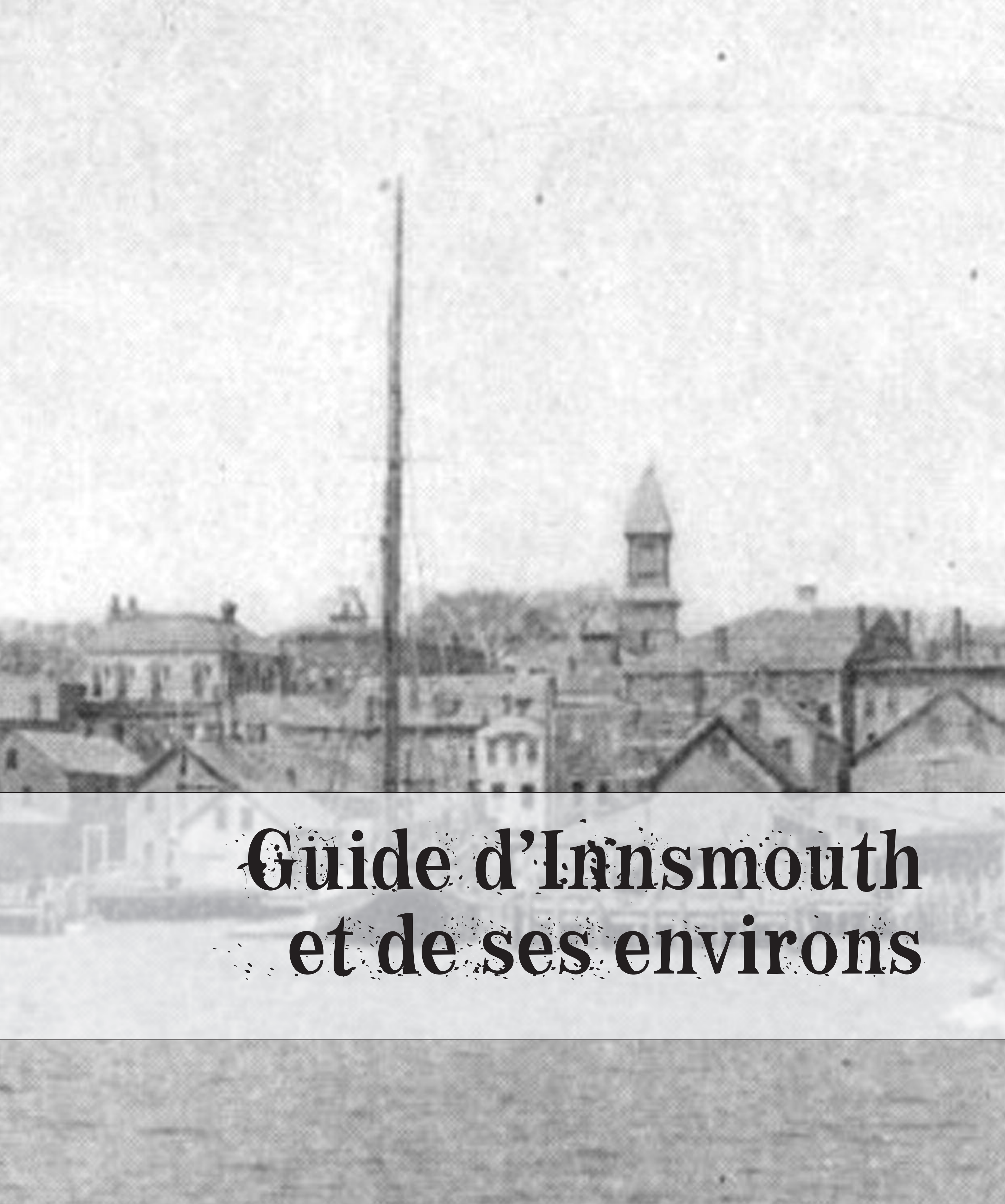
Arkham, salle d'exposition du muséum de l'Université Miskatonic
Au fond d'une vitrine poussiéreuse, reléguée dans un coin sombre, se trouvent des spécimens de bijoux d'Innsmouth. Ils ont été inclus par erreur dans la collection Ethnologie des Peuples Américains. Ces bracelets en or, dans lesquels l'influence polynésienne est évidente, furent vendus au muséum en 1844 par un marin officiant sur un navire de Marsh, le Queen of Sumatra. Ils sont fabriqués dans un alliage d'or blanchâtre, et sont ornés de figures géométriques étranges et de dessins de poissons et de batraciens. Ils paraissent trop grands pour des poignets humains normaux.
Permet d'ajouter 1D2% en Connaissance d'Innsmouth.

Danvers, hôpital psychiatrique de l'Etat du Massachussets
Un inspecteur du travail, rendu fou par l'expérience qu'il vécut à Innsmouth il y a six ans, est enfermé dans cet établissement. Chaque fois qu'un investigateur interroge une personne bien informée, il existe une chance égale à son POU d'entendre mentionner l'histoire de cet homme, qui aurait perdu la raison lors d'une visite à Innsmouth et qui serait à présent soigné dans l'hôpital d'Etat.
Un investigateur qui possède une légitimité dans le milieu de la médecine psychiatrique (compétences minimales : Psychanalyse 60% ou Psychologie 75%) sera autorisé à interroger ce patient, Georges Cole. Sinon, un test de Baratin réussi permettra de pénétrer dans l'hôpital de façon officieuse. D'après le registre des entrées, Georges Cole a été admis dans l'établissement il y a six ans, alors qu'il était âgé de 54 ans. Il était hystérique, incohérent, et hurlait des propos désordonnés sur des « démons marins à écailles ». Depuis, il alterne les périodes de démence et celles de lucidité.
Si les investigateurs interrogent Cole, un test de Psychanalyse réussi l'incite à raconter ce qu'il a vécu à Innsmouth. En retournant à la raffinerie Marsh à la nuit tombée pour récupérer quelques documents oubliés, il remarqua des mouvements près d'une rangée de maisons obscures situées sur la berge nord du port. Il s'approcha pour observer et vit alors sur les quais, en compagnie de quelques hommes, plusieurs créatures humanoïdes ressemblant à des poissons ou des grenouilles. A ce point du récit, il se mettra à divaguer, puis à délirer. A moins d'obtenir une nouvelle réussite lors d'un test de Psychanalyse pour le maîtriser, les infirmiers interviendront et demanderont aux investigateurs de sortir.
Si le second test est réussi, Cole se calmera et décrira la cause véritable de sa terreur : une immense chose noire informe, qu'il crut voir descendre du quai pour s'enfoncer dans l'eau : une chose répugnante, palpitante, une masse immonde d'yeux et de bouches !
Interroger avec succès Georges Cole permet d'ajouter 2D4% en Connaissance d'Innsmouth et 1D2% en Mythe de Cthulhu. La perte de Santé Mentale associée est de 0/1D2 points.

Newburyport, Société historique de Newburyport
Parmi les objets que l'on peut contempler dans la petite salle d'exposition de la Société historique se trouve une magnifique tiare faite d'un alliage d'or blanc. Elle est de forme elliptique et ses proportions sont étranges, bien trop grandes pour une tête humaine. Son style et sa facture sont vraiment uniques. Elle est entièrement couverte de motifs géométriques et de représentations liées à la mer. Ces dessins dépeignent des créatures mi-poisson, mi-grenouille, qui ont pourtant un côté humain très dérangeant. L'objet a été rangé dans la catégorie des objets d'origine hindoue ou indochinoise.
Les investigateurs en apprendront davantage en interrogeant la conservatrice, la pieuse Miss Anna Tilton. La tiare fut achetée en 1873 à un prêteur sur gages. Celui-ci l'avait obtenue d'un natif d'Innsmouth, complètement saoul, qui fut tué peu après dans une bagarre. Miss Tilton pense que cette tiare faisait partie d'un butin pirate trouvé par Obed Marsh, s'appuyant sur le fait que la famille Marsh, de temps en temps, persiste à lui proposer des sommes exorbitantes pour lui racheter l'objet.
La vieille demoiselle attribue la dégradation morale et physique d'Innsmouth à l'influence de l'Ordre Esotérique de Dagon, une religion primitive importée d'Extrême-Orient un siècle auparavant. Ce culte a fini par supplanter toutes les autres religions et organisations à Innsmouth, et même la Loge maçonnique, dont les locaux sont à présent occupés par l'Ordre Esotérique. Elle affirmera qu'Innsmouth est une ville moribonde qui a sombré dans dégénérescence et la consanguinité.
Examiner le bijou permet d'ajouter 1D3% en Connaissance d'Innsmouth.
Discuter avec Miss Tilton rapportera 2D4% supplémentaires.

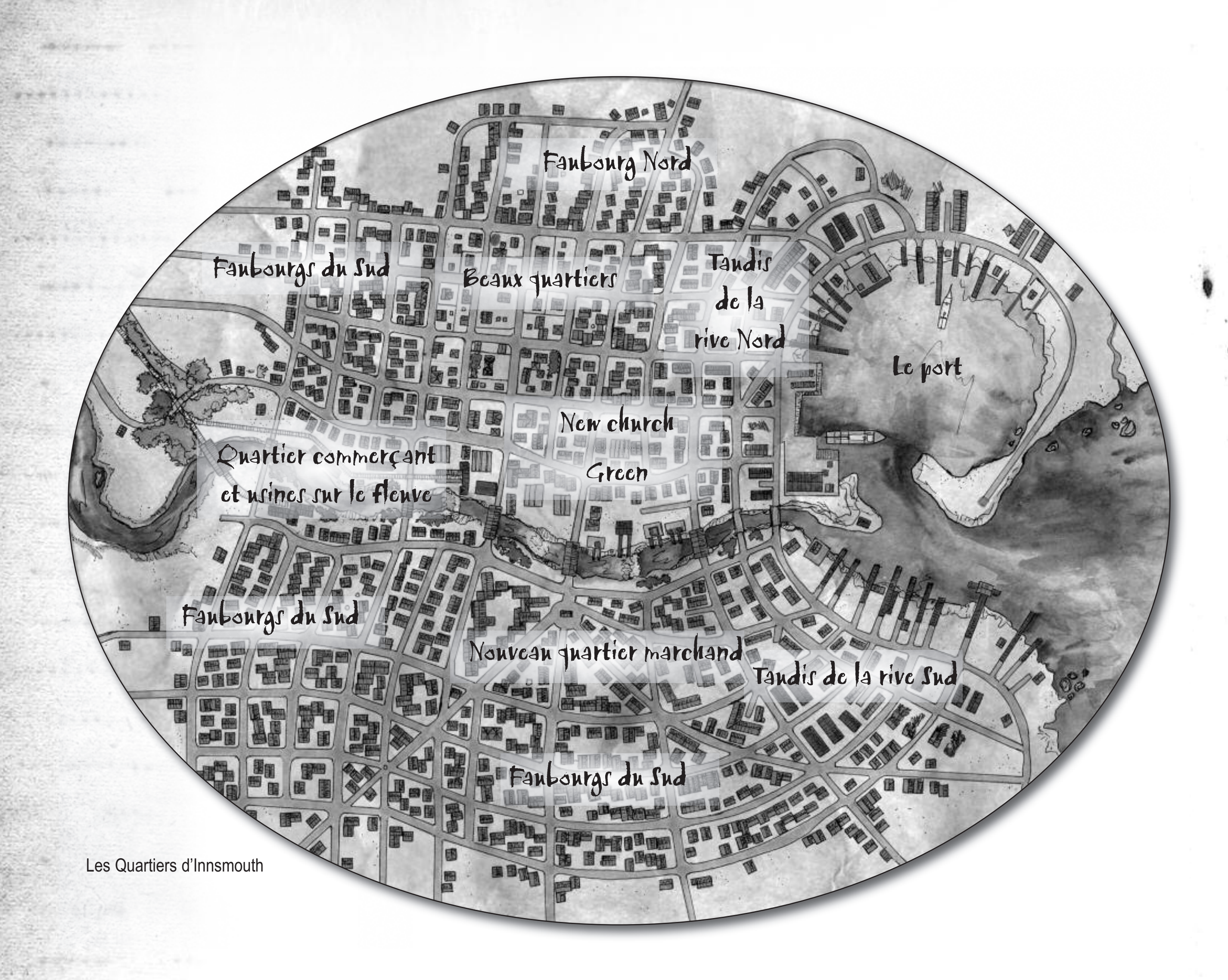






Guide d'Innsmouth et de ses environs

Guide d'Innsmouth
et de ses environs



Les Quartiers d'Innsmouth

Quartier 1 :
Les taudis de la rive nord

Ce quartier situé au nord du fleuve, s'étend sur deux ou trois pâtés de maisons vers l'intérieur des terres. C'est ici que l'odeur de poisson qui provient du port est la plus forte. On y trouve surtout des maisons délabrées, de dimensions variées, qui datent du début du 19e siècle. Ce sont des constructions modestes en brique et en bois, serrées les unes contre les autres, qui se partagent des jardins pleins de broussailles et des cours négligées. Les deux tiers sont abandonnées, les fenêtres condamnées, les portes barrées, et les jardins envahis par les mauvaises herbes. Certaines se sont carrément écroulées, laissant apparaître des poutres éclatées, des cheminées croulantes et des caves de pierre inondées. Les quelques maisons encore habitées ont à peine meilleure allure : les carreaux cassés des fenêtres sont calfeutrés avec des chiffons et les jardins sont jonchés de détritus. Si l'on s'éloigne du rivage, vers le Nord ou l'Ouest, le nombre de demeures occupées augmente. Celles-ci sont plus récentes et un peu mieux entretenues.

En réalité, nombre de ces constructions apparemment désertes abritent les pires hybrides d'Innsmouth ainsi que quelques Profonds. Les références 101 et 102 en sont des exemples typiques. Beaucoup d'autres endroits analogues existent dans ce quartier. Le gardien est libre d'imaginer des lieux horribles de sa création, le quartier est propice. Environ une maison abandonnée sur quatre cache un Profond ou un hybride achevant sa métamorphose. Il est également à noter que certaines de ces habitations, en particulier celles adjacentes au port, sont reliées à l'antique réseau

de souterrains, très étendu sous cette partie du front de mer. Ce réseau était jadis utilisé par des trafiquants pour éviter les douaniers. Les marchandises étaient déchargées au large sur de petits bateaux qui pénétraient dans les tunnels remplis d'eau par la crique située au nord de la ville (voir 1013).

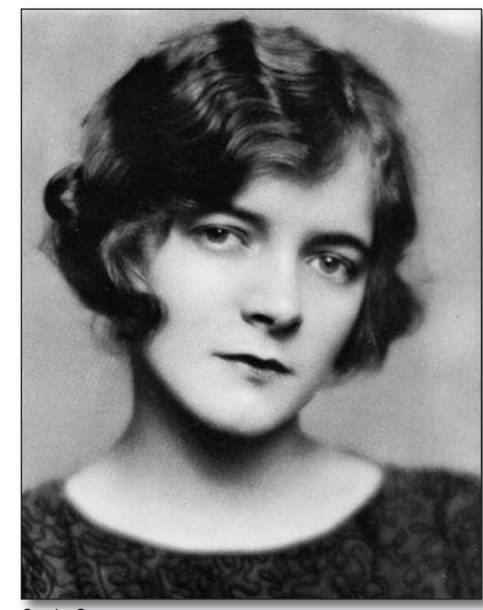
Les rues, en terre et en brique usée par les intempéries, sont dépourvues d'éclairage. Dock Street et Water Street sont en meilleur état, ce qui n'est pas bien difficile. Une heure passée dans le quartier permet de rencontrer une poignée d'habitants (mais tout incident en attirera davantage), la majorité arborant l'étrange Masque d'Innsmouth. Les visiteurs ont tout intérêt à ne pas s'attarder trop longtemps dans le coin et à ignorer purement et simplement les bruits bizarres qui émanent parfois des bâtiments vides.

Des informations supplémentaires, en particulier la description d'une demeure typique et le plan d'un pâté de maisons, sont fournies dans la section *Les Tunnels des contrebandiers du scénario Raid* sur Innsmouth.

101 La demeure des Greene

105, Martin Street.

Cette maison à bardeaux élevée d'un étage, quelque peu affaissée, est l'une des rares du quartier qui soit ostensiblement habitée. C'est le domicile d'une famille hybride typique, les Greene. Le père, Ken Greene, 37 ans, est un ouvrier au visage fermé qui travaille dans une conserverie de poisson. Il vit ici avec sa femme Wilma, âgée de 33 ans, de leur fille Carrie, 19 ans, et de leurs fils Wesley et Charley, âgés respectivement de 14 et 13 ans. La demeure est très négligée, mal éclairée. Ses meubles sont abîmés et des détritus s'entassent dans les couloirs et dans les recoins.



Carrie Greene

Les investigateurs masculins qui fouinent dans les environs risquent d'attirer l'attention de Carrie Greene (APP 8), qui tentera alors de séduire l'un d'eux. La réussite d'un test de Volonté est nécessaire pour échapper à ses avances, ou à la colère de son père, un ivrogne revêche.

102 L'habitant de la maison sur Fish Street

Fish Street, entre le carrefour de Pierce Street et celui de Southwick Street.

Cette petite maison du début du 19e siècle, dont les issues sont soigneusement condamnées par des planches, paraît abandonnée. En passant à côté, un investigateur qui réussit un

L'étrange Profond

Caractéristiques

APP	NA	Prestance	NA
CON	16	Endurance	80 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	19	Puissance	95 %
TAI	21	Corpulence	99 %
ÉDU	NA	Connaissance	NA
INT	08	Intuition	40 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Magie	10
Points de Vie	19
Santé Mentale	NA

Armure : 2 points de peau écailleuse

Compétences

Athlétisme	30%
Ecouter	40%
Nage	85%
Se Cacher	25%
Trouver Objet caché	30%

Combat

- Bagarre (2 coups de griffes) 55%
  Dégâts 1D6+Impact chacune
- Tentacules faciaux Automatique
  Dégâts 1D4
- Morsure
  Automatique si les attaques des deux griffes sont réussies
  Dégâts 1D6
- Coup de queue 25%
  (contre les adversaires dans le dos de la créature)
  Dégâts 1D6

Perte de SAN : 1/1D8

L'intérieur des Greene

Index du guide d'Innsmouth

Les taudis de la rive nord

101 La demeure des Greene : une famille hybride typique

102 L'habitant de la maison sur Fish Street : mutant Profond dans une maison abandonnée (ses statistiques sont fournies).

103 La vieille église méthodiste Asbury : en ruine et désertée.

104 Church Street Green et le monument aux morts de la guerre d'indépendance.

105 Des ruines avec un souterrain : entrée typique du réseau de souterrains des contrebandiers.

106 Des ruines diverses : maisons délabrées.

Old Town Square et New Church Green

201 Old Town Square

202 La Prison d'Innsmouth : les policiers hybrides Andrew Martin, Nathan Birch et Elliot Ropes (statistiques fournies).

203 Le Docteur Rowley Marsh (et son fils) : un médecin hybride et son fils Ralsa, un hybride obsédé sexuel, conseiller juridique (statistiques).

204 L'église St John : abandonnée et en ruine.

205 Les bureaux du Courrier d'Innsmouth : désertés, renferment des indices pouvant conduire à l'une des rares collections complètes du journal.

206 New Church Green

207 L'Ordre Esotérique de Dagon : temple des Profonds ; un portail magique d'accès à Y'Ha-nthlei ; les Ecrits de Ponape ; les prêtres hybrides Robert Marsh et Jeremiah Brewster (statistiques).

208 L'église Congrégationaliste d'Innsmouth : désormais consacrée aux enseignements des hybrides.

209 Rawes et Hogg, assureurs maritimes : bureaux abandonnés.

210 La Banque de la marine marchande des Indes : musée maritime qui contient un fétiche à l'image de Nyarlathotep.

211 Le cimetière de Christchurch : tombes d'Obed Marsh et d'Ephraim Waite ; nombreuses tombes d'hybrides.

212 Le cimetière de Church Street : le plus ancien des lieux de sépultures d'Innsmouth ; aucune tombe d'hybride.

213 L'Hôtel de ville d'Innsmouth : salle de réunion et archives; Eustis Elliot, secrétaire de mairie grincheuse ; liste des élus municipaux d'Innsmouth.

214 L'église de la Foi Baptiste : maintenant consacrée aux enseignements théologiques impies des hybrides.

Les vieux quartiers résidentiels

301 La demeure de Charles Throckmorton : vieux bonhomme marié à une femelle Profond qui vit dans son grenier (statistiques).

302 Le Manoir des Marsh : Barnabas Marsh « Le Vieux », l'actuel patriarche du clan Marsh ; sa femme humaine Abigail, sa fille hybride Esther ; son serviteur Norvell Hastings (statistiques) ; l'histoire de la famille, les livres de bord des bateaux d'Obed Marsh, un exemplaire manuscrit des *Ecrits de Ponape* ; voir aussi le scénario Raid sur Innsmouth.

303 La demeure du vieil Ephraim Waite : désertée, protégée magiquement ; deux grimoires : les *Manuscrits Pnakotiques* et le *Savoir des Abysses*.

304 La maison de Sebastian Marsh : patron hybride de la raffinerie, fils ainé de Barnabas Marsh (statistiques).

305 Le domicile de Thomas Waite : humain pur, propriétaire de la quincaillerie Waite. Voir aussi le scénario L'Evasion d'Innsmouth.

306 La maison de Warren Billingham : propriétaire hybride de la conserverie de poisson dont les bureaux se trouvent dans le nouveau quartier marchand ; Voir aussi le scénario L'Evasion d'Innsmouth.

Les quartiers résidentiels du nord

401 La maison de Cynthia Jenckes Gilman : humaine mariée à un mâle Profond ; enfants hybrides (statistiques).

402 Le clan Quentin Averill : Quentin le menuisier, son fils Joseph, chauffeur routier, et sa famille ; ils cherchent à se venger magiquement de Ralsa Marsh, qui a violé la fille de Quentin (statistiques) ; sortilège d'invocation/Contrôle d'un serviteur des Autres Dieux ; flûte enchantée.

403 La maison de Lester Davis : jardinier des Marsh ; empathie mystérieuse avec les plantes.

404 Le château d'eau et la station de pompage

405 La demeure de William Henry Parker III : hybride, ouvrier dans une conserverie, et sa femme ; possède sans s'en douter une copie du Texte de R'lyeh.

406 La maison des Gorton : famille d'humains dégénérés au service des hybrides ; Rich le père, Mike et Scott les fis, Rip le chien (statistiques).

407 L'hospice municipal : ex-refuge de Zadok Allen ; Walter Bielacki, ex-pêcheur loquace.

Le quartier commerçant et les usines situées le long du fleuve

501 La raffinerie Marsh : raffinerie d'or avec son gardien de nuit hybride, Robert Ballant (statistiques).

502 La gare de chemin de fer : voie ferrée abandonnée vers Rowley, pont sur la rivière.

503 La caserne des pompiers : pompiers humains mais peu loquaces.

504 Des usines désertées et en ruine : vides, mais certaines en si mauvais état qu'elles en deviennent dangereuses.

505 Des entrepôts délabrés et abandonnés : vides.

506 Un pont dangereux : traverse Washington Street.

507 Les conserveries de poisson : principales sources d'emploi d'Innsmouth.

Les quartiers résidentiels du sud

601 Le locataire : Ervin et Millie Padgett, un couple normal ; locataire hybride bibliophile, Kermit Allen Rawes ; trois livres : Prodiges Thaumaturgiques de la Canaan de Nouvelle-Angleterre, Les Monstres et leurs Semblables, Tessons d'Eltdown.

602 La famille de Bernard Slocum : humain et sa famille (statistiques) ; peut éventuellement venir en aide à des étrangers ; sa fille, enceinte a été violée par des Profonds ou des hybrides.

603 L'école : une institutrice avenante, Ellen Werman.

604 Eliot Street Green

605 Le bar-grill The Garden : taverne ; rendez-vous des hybrides ; le propriétaire Victor Obrecht, humain mais néanmoins criminel.

606 La famille Garrison : une famille paranoïaque, qui craint que ses enfants ne soient des hybrides (statistiques).

607 Daniel Mowry : ouvrier travaillant dans une conserverie, humain.

608 Le Docteur Bloom : humain, excentrique, médecin et occultiste (statistiques).

609 Le mémorial Obed Marsh

610 Otis Fuller, fossoyeur : est au courant de certaines inhumations suspectes ; dynamite.

611 Transformateur électrique

612 La maison des Dean : un couple d'humains, espionnant pour le compte des hybrides.

Le nouveau quartier marchand

701 Town Square

702 L'épicerie First national : Brian Burnham, le gérant ; voir également le scénario *L'Evasion d'Innsmouth.*

703 L'Hôtel Gilman : tenu par des hybrides ; le représentant de commerce Jerry Holland, de passage ; l'inspecteur du travail Lucas Mackey (statistiques), un agent fédéral sous couverture.

704 Le Café d'Innsmouth : tenu par des hybrides.

705 Le Drugstore Eliot : tenu par des hybrides.

706 La Compagnie de Distribution des Produits de la Mer Billingham : propriété de l'hybride Warren Billingham.

707 Les bureaux de la Compagnie de Raffinage Marsh : le gérant, Jacob Marsh , fils de Sebastian Marsh (statistiques).

708 L'épicerie Waite : tenue par Thomas Waite ; vente d'alcool ; Voir aussi le scénario L'Evasion d'Innsmouth.

709 L'église unitarienne d'Innsmouth : décapitée et désertée ; les registres de l'église existent toujours.

710 Marsh Street Green

711 Le cimetière de la Rédemption : quelques tombes d'hybrides.

712 La station-service d'Innsmouth : gaz, bois, charbon ; Ken Martin, propriétaire hybride et employeur de Bernard Slocum.

713 Moira Pierce, standardiste : femme hybride qui surveille les communications téléphoniques.

714 La Compagnie Electrique d'Innsmouth : bureaux.

Les taudis de la rive sud

801 La maison d'Abraham Southwick : humain, marié à une hybride qui est une belle-mère acariâtre.

802 Des hangars en brique et en pierre : abandonnés, peuvent renfermer d'étranges cargaisons oubliées.

803 La maison de Joe Sargent : le chauffeur du bus (statistiques) ; horaires du bus.

Le port

901 Les vieux quais : pourris, désertés.

902 La digue de pierre

903 Des cabanes de pêcheurs : Harris Jakes et Sandy Lanier, hybrides inquiétants ; Dewey Smith, humain qui ne se doute de rien.

904 Le vieux phare : en ruine, ossements d'origine inconnue.

905 Le bureau des douanes : fermé et abandonné.

906 Le vieux chantier naval Martin : abandonné ; arthropodes étranges et voraces (statistiques).

907 Le foyer des Babson : un vieil entrepôt, au-dessus des quais, avec un clan hybride et des amants Profonds.

908 La Tanière : au bout du quai, un hangar dont le sol est jonché de morceaux visqueux de chair humaine ; repaire d'un Shoggoth (statistiques).

Les alentours de la ville

1001 Le cimetière de South Woods : nombreuses tombes d'hybrides.

1002 Des fermes isolées : désertées.

1003 D'autres fermes : habitées par des gens craintifs.

1004 Annie Pernell : femme très myope, armée d'un fusil ; possède plusieurs numéros du Courrier d'Innsmouth.

1005 Un hybride rabougri : hybride pathétique, contraint de rester sur la terre ferme (statistiques).

1006 Nick Casper : trappeur (statistiques).

1007 La voie de chemin de fer abandonnée : vers Rowley.

1008 La décharge municipale

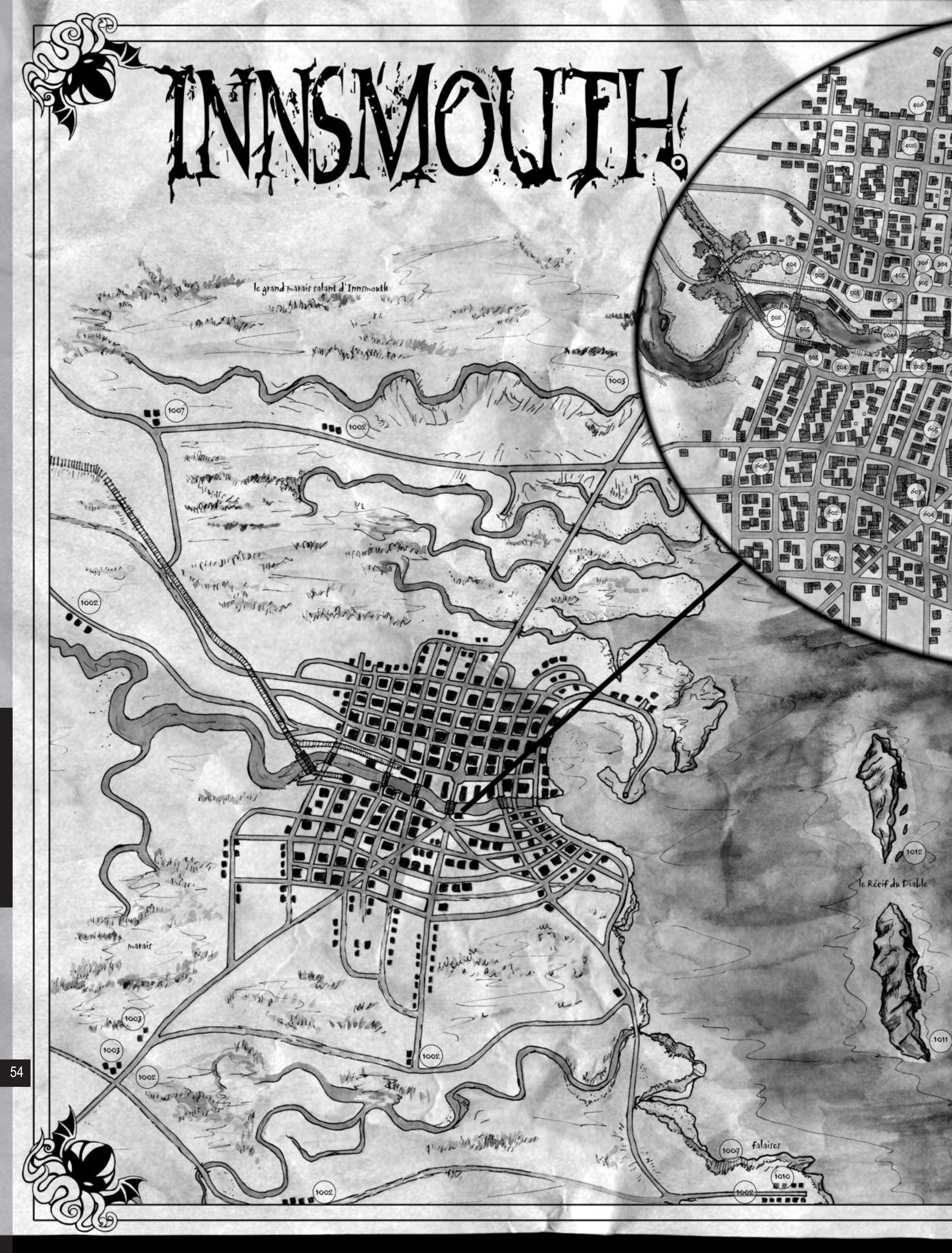
1009 Le hameau de Boynton Beach : quelques pêcheurs dispersés, humains ; Fish Head Rock, lieu où contacter les Profonds.

1010 Le village de Falcon Point : petite communauté de pêcheurs humains ; histoire d'Enoch Conger ; Jebediah Harper, ex-pêcheur peu loquace.

1011 Le Récif du Diable : carte ; cavernes sous-marines aux parois gravées, souterrain conduisant à Y'ha-nthlei, caverne servant au rangement,... ; étranges crustacés.

1012 Y'ha-nthlei : la cité des Profonds ; poches d'air (carte fournie) ; gravures pariétales ; flore ; faune ; tunnel conduisant aux cavernes dans la falaise ; Portail magique d'accès vers l'Ordre ésotérique de Dagon, etc.

1013 Le réseau souterrain des contrebandiers : tunnels conduisant d'une crique vers des maisons de la côte nord ; voir le scénario Raid sur Innsmouth pour plus de détails.


INNSMOUTH
le grand marais salant d'Innsmouth
1003
1007
1002
1002
marais
1003
1003
1002
1002
1002
le Récif du Diable
1012
1011
1009
falaises
1010
1002

le port

Océan Atlantique

600 m




La vieille église Asbury

test d'Ecouter perçoit un mouvement à l'intérieur. Il faut 1D4 minutes pour parvenir à pénétrer dans l'édifice. Pour ce faire, il est nécessaire de retirer les planches clouées qui barrent les portes ou de forcer les volets. Pendant ce temps, l'occupant des lieux a largement le temps de s'enfuir, si nécessaire par les souterrains de la cave.

La bâtisse renferme de vieux meubles, pourris et couverts de poussière, datant du 18e siècle. Ici, la puanteur mêlée de poisson avarié et d'excréments atteint des sommets. Un test de Trouver Objet Caché réussi permet de remarquer dans la poussière qui recouvre le sol des empreintes de pieds palmés, plus ou moins récentes, au milieu des amoncellements d'arêtes de poissons, d'os de rats, de souris et d'oiseaux. Dans la cave humide et vide, une porte de bois barrée donne sur un tunnel sous-marin qui communique avec une crique située au nord de la ville (voir 1013).

Cette maison est le repaire d'un hybride monstrueux et terrifiant, presque entièrement transformé en Profond mais aussi en quelque chose d'autre. La créature tendra une embuscade aux groupes de trois personnes ou moins qui s'introduiront dans son antre, ou qui s'aventureront dans les rues environnantes après la tombée de la nuit. Elle n'attaquera pas les groupes plus nombreux, prenant la fuite si besoin est. La chose est un humanoïde batracien de 2.10 m de haut, aux mains griffues et aux pieds palmés. Elle possède deux ouïes proéminentes sur les côtés du cou, une queue de poisson longue de 1.50 m, d'immenses yeux globuleux et plusieurs tentacules longs de 30 cm qui entourent sa gueule en forme de bec.

Quand elle attaque, elle essaie de frapper sa cible avec ses griffes et de la saisir. Si elle réussit à placer ses deux coups de griffes, elle étreint sa victime et la lacère avec son bec et ses tentacules faciaux. Un test de FOR contre FOR est nécessaire pour échapper à son étreinte. Le monstre peut affronter plusieurs adversaires en même temps, se servant dans ce cas de sa queue puissante pour défendre ses arrières.

103 La vieille église Méthodiste Asbury

216. Church Street.

La vieille église Asbury a des allures de vieille grange. Elle a été construite en 1794 et est désertée depuis plus d'un demi-siècle, son pasteur ayant prudemment pris la fuite entre 1840 et 1850, quand l'Ordre Esotérique de Dagon mené par Obed Marsh commençait à prendre le pouvoir. Le toit à deux pentes de cette vieille bâtisse de style géorgien com-

mence à s'affaisser. L'intérieur, extrêmement dénué, est couvert de poussière et jonché d'excréments de chauve-souris et de quelques morceaux de bois détachés de la charpente. Une petite pièce du sous-sol renferme les registres de l'église. Malgré les tâches de moisissure, on peut lire qu'ils sont datés de 1794 à 1841. Les documents plus récents, qui impliquaient Obed Marsh et ses disciples dans des affaires d'enlèvement, de meurtre ou même pire, ont été emportés par le pasteur, Darius Cooke, quand ce dernier quitta la ville.

104 Church Street et le monument aux morts de la Guerre d'Indépendance

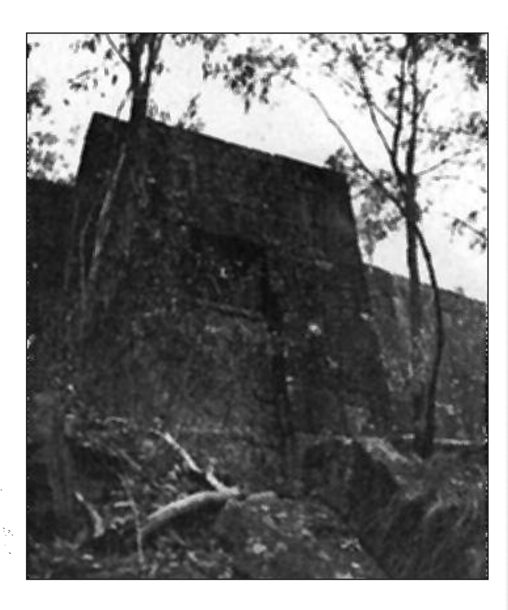
Au croisement de Church Street et Fish Street.

C'est un petit square, envahi par de hautes herbes folles, et clôturé par une grille en fer. Au centre se dresse la statue de pierre d'un soldat de la guerre d'indépendance, à la tête manquante et au fusil cassé. Elle fut érigée en l'honneur des hommes d'Innsmouth qui s'étaient battus pendant la Guerre d'Indépendance.

105 Des ruines, avec un souterrain

Fish Street, entre Church Street et Martin Street.

L'une des maisons les plus délabrées de ce quartier de misère. Il ne reste plus qu'une grande cheminée en brique effritée qui se dresse au milieu d'un enchevêtrement de poutres effondrées. Un test de Trouver Objet Caché à -20% permet de déceler un trou dans les décombres, près de la cheminée. Huit heures de travail passées à enlever les gravats

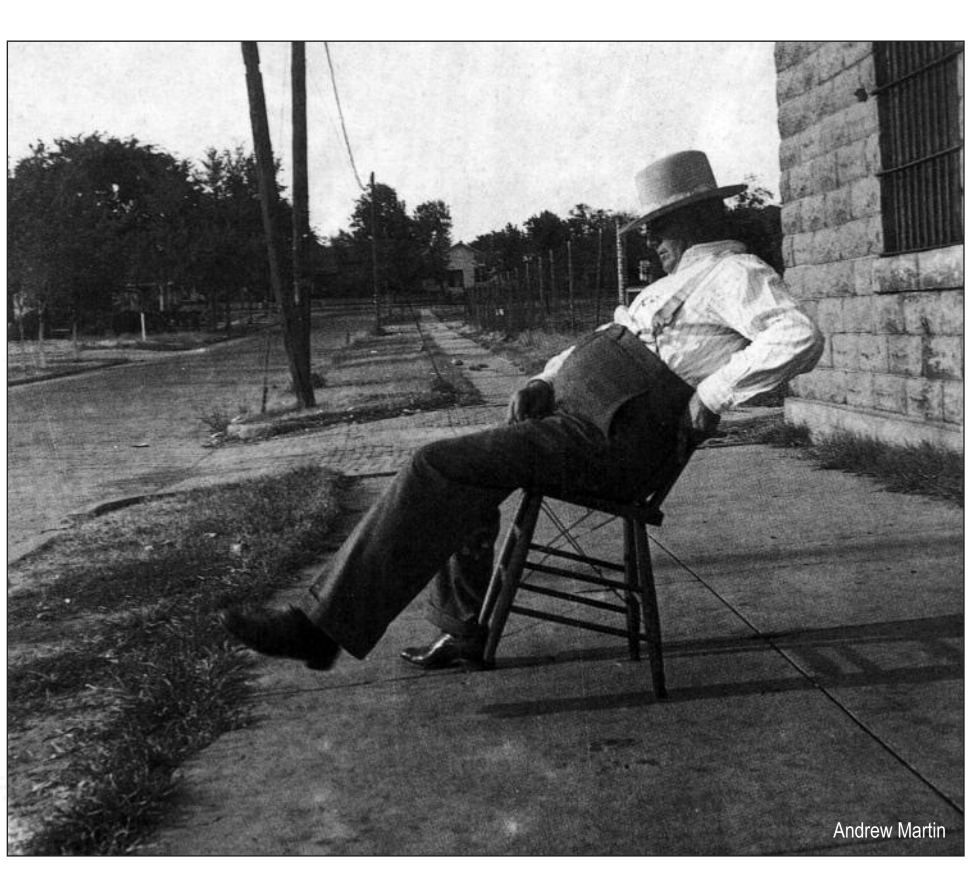


permettent de dégager le passage vers le sous-sol du bâtiment. La cave est étroite et obscure, très boueuse, et jonché de débris. Une autre réussite en Trouver Objet Caché permet de déceler une porte déformée par l'humidité, qui ouvre sur un petit quai dans un souterrain détrempé (voir 1013 pour les détails du souterrain).

106 Des ruines diverses

Localisation variées.

D'autres maisons déformées, en ruine, comme celle décrite plus haut. Cheminées écroulées, toitures affaissées ou trouées, caves ouvertes aux quatre vents et pleines de gravats, charpentes squelettiques sont tout ce qui reste de ces demeures. Les plus proches du rivage sont les plus susceptibles de receler une entrée de souterrain.



Andrew Martin

Andrew Martin

31 ans, le Chef de la Police

Andrew Martin est un hybride silencieux qui arbore un air sérieux. C'est un adversaire dangereux. Solidement charpenté, il a une chevelure blonde fine et clairsemée, des joues flasques, des yeux globuleux et un nez aplati. Malgré sa démarche voûtée, il est grand et intimidant. C'est un disciple loyal de la famille Marsh, et il est particulièrement proche de Robert Marsh, un prêtre de l'Ordre Esotérique de Dagon (voir 207). Martin est un homme froid et cruel, qui n'hésite pas à utiliser la torture pour arracher des confessions à ses prisonniers. Il garde son couteau en permanence sur lui, ainsi que sa matraque et son révolver. Il habite tout près de la prison, dans une maison en piteux état située au nord de Hancock Street.

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	50%
Conduite	35%
Discrétion	30%
Droit	40%
Ecouter	55%
Mythe de Cthulhu	35%
Pister	25%
Psychologie	35%
Se Cacher	40%
Trouver Objet Caché	60%

Combat

- Bagarre 75%
  Dégâts 1D3 + Impact
- Arts martiaux (matraque) 55%
  Dégâts 1D6 + Impact
- Poignard 55%
  Dégâts 1D4+2+ Impact
- Armes de poing (cal 38) 55%
  Dégâts 1D10+2

Nathan Birch

37 ans, vieux policier malin

Birch est un hybride rondouillard et voûté, aux yeux étroits. Sa bouche large arbore un sourire inquiétant. Bien qu'il soit très jaloux de son cadet Martin, dont il envie le poste de chef de la police, Birch n'en dit trop rien. Les relations entre son supérieur et l'Ordre sont trop fortes à son goût.
Birch est toujours vêtu d'un long pardessus, qui dissimule son fusil à canon scié. Le pontet de cette arme a été scié de façon à permettre aux mains largement palmées du policier d'atteindre la gâchette. Quand il s'attend à du grabuge, Birch prend également avec lui une batte de base-ball. Il vit avec sa famille à deux pâtés de maisons au nord de la prison.

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	55%
Conduite	55%
Discrétion	50%
Droit	45%
Ecouter	40%
Pister	40%
Psychologie	25%
Se Cacher	45%
Trouver Objet Caché	50%

Combat

• Bagarre Dégâts 1D3 + Impact	65%
• Arts martiaux (saisie) Dégâts spécial	60%
• Batte de base-ball Dégâts 1D6+ Impact	65%
• Fusil à canon scié Dégâts 4D6	65%


Les taudis de la rive nord

Quartier 2
Old Town Square et New Church Green

Ce quartier est centré sur les intersections en demi-cercle de deux rues, connues sous le nom de Old Town Square et New Church Green. Old Town Square est le point de rencontre de rues bordées de vieilles boutiques, à présent abandonnées pour la plupart. New Church Green est une place envahie par les broussailles sur laquelle se trouvent plusieurs églises, dont quelques-unes sont toujours actives, et divers magasins aux portes closes à la proximité immédiate du fleuve. Ce quartier était le centre administratif et commercial d'Innsmouth avant la Révolution et que la ville ne s'étende rapidement au sud du fleuve. Pendant les émeutes de 1846, de nombreux édifices furent endommagés ou fermés après la disparition inexpliquée de leurs propriétaires. Depuis cette époque, l'endroit tombe lentement en ruine. Seules les églises, l'hôtel de ville, la prison et quelques commerces sont encore en activité.

Les constructions datent du début du 19e siècle et la plupart d'entre elles sont en briques usées par les intempéries. L'église congrégationaliste est une exception. Massive, de style gothique, elle fut bâtie au début des années 1840 et reprise peu après par l'Ordre Esotérique de Dagon.

Elliot Ropes

26 ans, policier brutal

Ropes est un hybride immense à la musculature impressionnante. C'est un spécimen d'hybride particulièrement hideux, aux yeux globuleux et à la peau écailleuse. Sa mâchoire est très avancée. C'est plus une bête qu'un homme, et il préfère de loin se battre à mains nues qu'utiliser une arme. Il habite dans un refuge crasseux sur Main Street, au sud de la rivière.



Caractéristiques

APP	06	Prestance	30 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	07	Connaissance	35 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Magie	09
Points de Vie	16
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	55%
Droit	10%
Pister	45%
Trouver Objet Caché	35%

Combat

• Bagarre Dégâts 1D3 + Impact	85%
• Arts martiaux (saisie) Dégâts : spécial	75%
• Gourdin Dégâts 1D6+ Impact	70%
• Armes de poing Dégâts 1D10	35%

Les seules rues pavées dans ce quartier sont Federal Street et Dock Street, les autres étant en terre battue. Les plus proches du fleuve sont renforcées par des planches enterrées. Les rues sont par ailleurs mieux entretenues et mieux aménagées. D'étroits trottoirs de brique les bordent et des lampadaires illuminent Dock Street et Church Street, autour de Main Street. A l'est, près des taudis, il n'y a ni trottoirs ni réverbères.

A de rares exceptions près, les habitants rencontrés dans ce secteur de la ville arborent le Masque d'Innsmouth. Ils regardent fixement les étrangers qui trainent dans le voisinage, avec un air menaçant. Ils préviennent les policiers si quelqu'un furète trop longtemps autour des églises. Les intrus sont généralement trainés au poste pour être interrogés, ou parfois arrêtés sur le champ. Il arrive que certains visiteurs disparaissent ainsi définitivement.

201 Old Town Square

Au carrefour entre Main Street et Dock Street.

Ce croisement en forme de demi-cercle était, avant la Guerre d'Indépendance, la place principale d'Innsmouth. Les pavés y sont à présent fissurés ou manquent purement et simplement. La plupart des boutiques sur les côtés Ouest, Nord-Est et Est sont fermées, offrant un spectacle désolant de vitrines poussiéreuses condamnées par des planches ou blanchies à la chaux. La prison, le cabinet du docteur Rowley Marsh et la Banque de la Marine Marchande des Indes sont toujours en activité.

202 La Prison d'Innsmouth

504, Main Street.

La prison d'Innsmouth est une bâtisse de brique, en très mauvais état, surmontée d'un étage en bois. Les traces de brulures autour de ses portes et ses fenêtres sont autant de cicatrises de l'incendie provoqué lors de la libération d'Obed Marsh par les Profonds en 1846. Après les émeutes, elle fut sommairement reconstruite.

La prison est constituée d'une pièce principale en façade, séparée des cellules situées à l'arrière par une lourde porte verrouillée. Ses quatre cachots aux murs de pierre sont étroits et crasseux. Ce sont d'horribles réduits puants qui ne mesurent pas plus d'1 m 50 sur 2 m 50, dont l'aération est limitée à de minuscules fenêtres à barreaux. Ils ne comprennent pas de toilettes et les prisonniers ne disposent que d'une fine paillasse pour dormir. Les portes sont renforcées par de solides barres d'acier. L'étage est composé d'une série de pièces inutilisées et de quelques cellules un peu moins sales, qui servent rarement.

La pièce principale contient un bureau abîmé et quelques chaises, un téléphone, plusieurs classeurs et un râtelier d'armes fermé à clé dans lequel sont rangés deux fusils calibre 12, deux revolvers calibre 38 et des munitions. Dans un coin se trouve un lit de camp prévu pour le cas où un policier passer la nuit ici pour surveiller un prisonnier.

Dans l'allée située au nord de la prison stationne une vieille berline cabossée qui fait fonction de voiture de police. Un plan de l'édifice est fourni dans le scénario *L'Evasion d'Innsmouth.*

Les prisonniers sont détenus ici jusqu'à ce l'Ordre Esotérique décide de leur sort. S'ils présentent le moindre danger pour la ville, l'Ordre les fait généralement amener jusqu'à un hangar sur le port, où ils sont donnés en pâture au Shoggoth qui y réside.

203 Le Dr Rowley Marsh (et son fils)

510, Main Street.

Cette petite construction de briques aux fenêtres poussiéreuses porte en façade une enseigne sur laquelle on peut lire « Dr Rowley Marsh – Médecine générale ». En dessous est inscrit en lettres plus petites « Ralsa Marsh – Conseiller Juridique ». A l'intérieur, une très jeune femme est assise à l'accueil. C'est la fille de Marsh (l'une des quatre filles du Docteur Marsh), Ruth Gilman. Elle est veuve. Elle oriente les clients vers les cabinets de son père ou de son frère situés de part et d'autre de l'entrée.

Aucun des deux Marsh ne pratique légalement. Il y a au moins dix ans que le Dr Marsh n'a pas fait renouveler son autorisation d'exercer la médecine, et son fils n'a jamais réussi l'examen du barreau du Massachussets. En dépit de tout ça, les hybrides d'Innsmouth font toujours appel à eux en cas de besoin.

Rowley, qui est veuf, vit avec son fils et sa fille dans une maison de briques modeste situé non loin, en face du cimetière de Church Street.

Le Dr Rowley Marsh

Le Dr Marsh est l'un des petits-fils du capitaine Obed Marsh. Il fait office de médecin officiel d'Innsmouth, et signe tous les certificats de naissance et de décès. Il est petit et massif, avec des mâchoires saillantes, un regard perçant et des plis profonds des deux côtés du cou. La peau de Rowley est écailleuse et se détache par plaques. Le peu de cheveux qu'il lui reste est coiffé en arrière. Voûté, il marche en s'aidant d'une canne tant il a du mal à garder son équilibre. Il passe peu de temps dans son bureau et il est devenu distrait et négligent dans l'exercice de la médecine. Rowley est piégé dans un état intermédiaire, mi-humain mi-Profond, et ne rejoindra jamais la mer comme le font la plupart des autres hybrides. Il considère son état comme honteux, surtout au regard de l'héritage de la famille Marsh. Rowley est lent, lugubre et n'a plus grand-chose dans la vie pour justifier son existence.



Dr Rowley Marsh

68 ans, Médecin

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	00
Points de Vie	11
Santé Mentale	00

Compétences

Crédit	65%
Droit	20%
Médecine	50%
Mythe de Cthulhu	50%
Premiers Soins	60%
Psychologie	30%
Sciences de la vie : biologie	25%
Sciences de la vie : Pharmacologie	45%
Sciences Formelles : Chimie	40%

Combat

• Scalpel 35%
Dégâts 1D4+ Impact

Ralsa Marsh

39 ans, conseiller juridique

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	35%
Baratin	50%
Conduite	30%
Crédit	35%
Droit	25%
Ecouter	35%
Mythe de Cthulhu	35%
Nager	80%
Persuasion	50%
Psychologie	30%
Sciences Occultes	20%
Trouver Objet Caché	50%

Combat

• Bagarre 60%
Dégâts 1D3 + Impact

• Armes de poing (9 mm) 35%
Dégâts 1D10

Ralsa Marsh

Ralsa, le fils aîné de Rowley, a suivi des cours de droit à Harvard mais malgré les relations de son père, il a été renvoyé au cours de la deuxième année. Ses absences au cours était aussi nombreuses que ses notes étaient faibles. Ces raisons, ajoutées à son intérêt pour des sujets peu scolaires (et notamment les filles de ses professeurs) entrainèrent son renvoi. Le paresseux Ralsa revint alors vivre à Innsmouth pour y couler des jours tranquilles et attendre la mort inévitable de son père, dont il héritera alors de la majorité des biens.

Ralsa est de notoriété publique un homme à femmes, responsable de la naissance de plusieurs enfants illégitimes auprès d'habitantes d'Innsmouth pas toujours consentantes. Nombreux sont ceux qui le haïssent, mais en raison de son appartenance au clan Marsh, rare sont ceux qui osent élever une voix accusatrice.

Une des nombreuses conquêtes de Ralsa était une cousine éloignée, Sarah Whateley, une habitante de Dunwich. En visite à Innsmouth, Sarah a rencontré Ralsa et s'en est entichée. Elle a ramené dans le Comté de Dunwich un enfant hybride (lire le récit de H.P Lovecraft « la Chambre Condamnée » pour plus de détails).

Mais Ralsa a récemment dépassé les bornes en s'en prenant à Patricia Averill, une humaine appartenant à une orgueilleuse famille de la ville. Miss Averill s'est suicidée peu après son agression, et son père a fait le serment de se venger de l'infâme Ralsa Marsh. Les Marsh, excédés par le comportement libidineux de Ralsa, ont décidé de ne pas l'aider (voir 402, le clan Quentin Averill pour plus de détails).

Ralsa est grand et bien bâti, d'allure presque humaine. Ses yeux et sa bouche sont juste un peu trop grands et ses doigts à peine palmés. Il est arrogant et égocentrique, et se comporte comme un dandy, toujours en quête d'une belle femme. Il aime impressionner ses conquêtes grâce à son argent et sa distinction affectée, qu'il considère comme faisant partie de l'héritage aristocratique de la famille Marsh. L'éducation inachevée de Ralsa et son incapacité à rester concentré l'empêchent de participer à une conversation intellectuelle soutenue. C'est un hédoniste, qui passe le plus clair de son temps à s'adonner aux plaisirs de la bonne chère, de l'alcool et du sexe.

Ralsa craint la famille Averill et le protecteur surnaturel qu'on leur prête. Il s'est doté d'une arme à feu pour se défendre. Malgré cette précaution, il va payer son crime en mourant dans d'horribles souffrances.

204 L'église Saint John

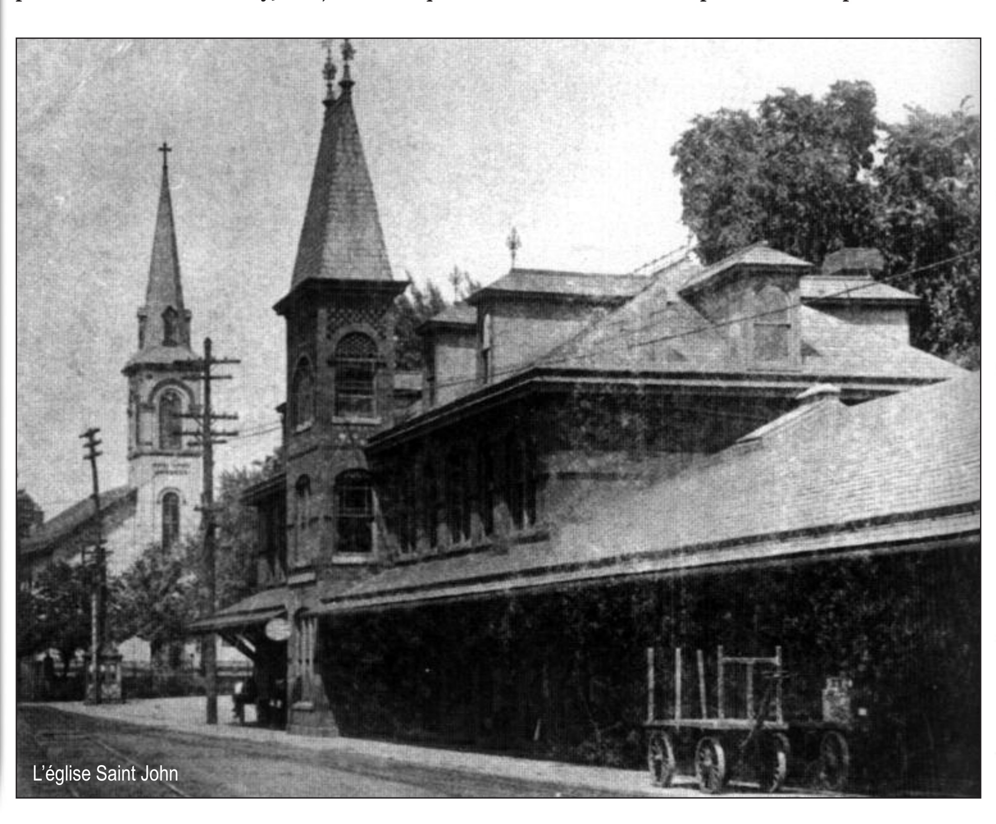
408, Main Street.

Comme la vieille église méthodiste en bas de la rue, c'est un bel exemple d'architecture géorgienne fin d'époque. Cette vieille église catholique, avec son grand clocher effilé et ses vitraux cintrés (malheureusement brisés pour la plupart), est encore un édifice impressionnant et lugubre. Construite vers le début du 19e siècle, elle a été abandonnée dans les années 1840 quand Obed Marsh et ses comparses ont chassé les autres cultes de la ville. Tous les registres ont été perdus ou détruits. Le bâtiment est vide, exception faite des chauve-souris et des rats installés ici, et de leurs excréments qui dégagent une puanteur effroyable.

205 Les bureaux du Courrier d'Innsmouth

501, Dock Street.

C'est un immeuble de plain-pied doté d'un vaste sous-sol. Il possède une porte sur sa


L'église Saint John

façade nord et une autre sur la façade sud. Le bâtiment compte de nombreuses fenêtres, certaines donnant sur le sous-sol. Les bureaux ont été fermés en 1846, après avoir été pillés par les émeutiers qui ont détruit les dossiers et assassiné le rédacteur en chef, John Lawrence. Désormais, l'endroit est vide. La majorité de ses fenêtres ainsi que ses deux portes sont condamnées par des planches. Les traces du vieil incendie y sont toujours visibles.

Même si l'endroit permet de faire d'intéressantes découvertes, quiconque y pénètrera courra le risque d'être remarqué par les habitants du quartier et d'attirer l'attention des autorités. A l'intérieur, toutes les presses, tous les papiers, dossiers, machines et outillages d'imprimerie ont été brûlés, démolis et éparpillés sur toute la surface de l'édifice. Les murs portent, eux aussi, les cicatrices dues à l'incendie. Au sous-sol, dans un petit local ouvert aux quatre vents, on aperçoit des fragments carbonisés de ce qui était la collection de référence du Courrier.

Un test réussi de Trouver Objet Caché tandis qu'on cherche dans les débris permet de découvrir que le nom du rédacteur en chef était John Lawrence, un ennemi d'Obed Marsh à première vue. Un second succès en trouver Objet caché permet d'exhumer l'adresse de Lawrence : 1003, Martin Street.

S'ils se rendent à cette adresse, les investigateurs trouveront une modeste bâtisse élevée d'un étage de style géorgien, abandonnée depuis longtemps. Les fenêtres sont brisées mais les portes sont solidement condamnées. Ceux qui pénètrent à l'intérieur, s'ils réussissent un test de Trouver Objet Caché et un de Volonté, parviennent à repérer une cache secrète aménagée dans le plancher du palier de l'escalier principal, et fermée par des vis. A l'intérieur, on peut mettre la main sur plusieurs gros volumes reliés qui constituent une collection complète du *Courrier d'Innsmouth*, depuis sa fondation en 1833 jusqu'à sa triste fin en 1846. Cette collection contient un exemplaire du dernier numéro. Celui-ci n'a jamais paru : il annonce avec un enthousiasme enflammé l'arrestation d'Obed Marsh et de ses complices sous l'inculpation de meurtres, d'enlèvements et d'autres crimes. Lire la collection complète ajoute 3D10% à la compétence Connaissance d'Innsmouth mais requiert au moins deux semaines d'étude. Inutile de dire que la Bibliothèque Miskatonic serait très intéressée par ce trésor perdu, et qu'elle pourra proposer plusieurs centaines de dollars pour son acquisition.

206 New Church Green

Croisement entre Federal Street et Dock Street.

A cet endroit, les routes pavés entourent un jardin public circulaire. Celui-ci est envahi par la végétation, et est éclairé par un lampadaire. Il est bordé de trottoirs de brique irréguliers et doté de deux bancs pourris qui menacent de s'affaisser. Des églises lui font face au Nord-Est et au Nord-Ouest, et l'ancienne Loge Maçonnique est également située à proximité. Les autres édifices, boutiques et magasins, sont généralement abandonnés. Une passerelle dotée d'une balustrade en acier part du jardin public et traverse le Manuxet.



506, Federal Street

207 L'Ordre Esotérique de Dagon

506, Federal Street.

Cet édifice de style Renaissance classique était initialement le Temple maçonique. Sa façade s'enorgueillit de quatre piliers massifs qui encadrent l'entrée principale. Sa peinture, autrefois blanche, a depuis longtemps viré au gris et s'écaille lamentablement. Son fronton est orné d'un panneau noir sur lequel on peut lire en lettres dorées et craquelées « Ordre Esotérique de Dagon ».

Construit en 1830, ce bâtiment fut finalement acheté par Obed Marsh et ses disciples puis converti en lieu de réunion pour l'Ordre Esotérique. C'est là que les hybrides et leurs suivants – et souvent les Profonds eux-mêmes – conduisent leurs rites en l'honneur du Père Dagon, de Mère Hydra ou du Grand Cthulhu. Les services religieux ont lieu régulièrement les nuits des samedis et dimanches avec une assistance s'élevant à 80 ou 90 fidèles. Les cérémonies les plus grandioses et les plus blasphématoires se tiennent les jours de la Veille de Mai, le 30 avril et d'Halloween (31 octobre) et sont suivies par un grand nombre de Profonds.

Il y a en permanence au moins 1D6+1 hybrides dans le temple et généralement au moins un des prêtres, soit Robert Marsh, soit Jeremiah Brewster. Les étrangers qui s'attardent trop longuement dans le voisinage attirent immanquablement l'attention des autorités. Quiconque est surpris à l'intérieur du temple a quasiment signé son arrêt de mort.

A l'intérieur

A l'intérieur du temple, la pièce principale est décorée de nombreuses tapisseries, pein-

Robert Marsh

46 ans, Grand Prêtre

Caractéristiques

APP	06	Prestance	30 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	22	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	50%
Discrétion	30%
Ecouter	40%
Mythe de Cthulhu	75%
Nage	85%
Sciences de la Vie : Biologie	35%
Sciences Formelles : astronomie	55%
Sciences Humaines :	
- Antropologie	40%
- Archéologie	35%
- Histoire	55%
Sciences Occultes	65%
Se Cacher	45%
Trouver Objet Caché	50%

Combat

- Arts martiaux (saisie) 50%
  Dégâts : spécial
- Dague de sacrifice 70%
  Dégâts 1D4+2+ Impact
- Armes de poing (cal 38) 35%
  Dégâts 1D10

Sortilèges connus : Bouillon des Profondeurs, Contacter Cthulhu, Contacter les Profonds, Contacter Père Dagon, Contacter Mère Hydra

tures, sculptures et autres œuvres d'art primitives exotiques. Des tests réussis en Sciences Humaines :Histoire, Archéologie et/ou Anthropologie permettent de déterminer leurs origines : Mer de Chine, Méditerranée, côte ouest de l'Amérique du Sud et Pacifique Sud. Toutes ces œuvres représentent des motifs ou des figures aquatiques et nombre d'entre elles dépeignent des humanoïdes aux allures de poisson ou de grenouille.

Au-dessus de cette pièce se trouvent quelques bureaux inutilisés et des pièces où sont rangées des robes bleu-vert resplendissantes, ornées de symboles cabalistiques et de motifs aquatiques tels que dauphins, pieuvres et, les désormais habituels hommes-poissons. Une de ces pièces abrite un portail magique qui conduit à la terrifiante Y'ha-nthlei, la cité sous-marine des Profonds (voir 1012).

En sous-sol se trouve l'immense chapelle principale. Le sol y est dallé et l'éclairage est prodigué par des torches accrochées aux murs, dont les parois sont sculptées de silhouettes de pieuvres au regard mauvais et d'humanoïdes gesticulants aux traits de grenouilles. Trois énormes statues, dont l'une fait plus de trois mètres de haut, sont dressées dans l'ombre, au fond de la salle. La plus grande représente le Grand Cthulhu. Les deux autres, un peu plus petites, représentent Dagon et Hydra. Toutes ces entités peuvent être identifiées avec un test réussi de Mythe de Cthulhu. La perte de San té Mentale consécutive à cette découverte est de 0/1D3 points.

Un test de Sciences Humaines :Anthropologie réussi permet d'établir que ces statues proviennent probablement du Pacifique Sud, plus précisément de Polynésie Française. Derrière les idoles sont aménagés des passages qui conduisent aux réseau de tunnels souterrains des contrebandiers (voire 1013). A côté, sur un lutrin en bois usé, repose un exemplaire manuscrit des Ecrits de Ponape, la « bible » de l'Ordre Esotérique.

D'autres informations sur l'Ordre Esotérique de Dagon ainsi que le plan du temple sont disponibles dans le scénario Raid sur Innsmouth.

Robert Marsh

Robert, le fils de Barnabas Marsh (302), est l'un des arrière petits-fils du capitaine Obed Marsh. Grâce à sa vocation « spirituelle », il a réussi à prendre la tête de l'Ordre Esotérique de Dagon. Depuis l'époque de son fondateur Obed Marsh, la tradition a fait que l'Ordre a toujours été dirigé par un membre de cette famille.

Robert dirige d'une main de fer l'Ordre et, dans une grande mesure, la ville toute entière. Il se débarrasse des fortes têtes et des fouineurs de la manière la plus rapide et la plus discrète possibles. Robert se montre encore moins tendre avec ceux d'Innsmouth qui parlent trop avec les étrangers. Feu Zadok Allen a été la dernière victime de sa colère. Marsh fait en principe arrêter les gêneurs, les fait simplement assassiner par les dégénérés que sont les membres de la famille Gorton (406). Ceux qui sont emprisonnés sont en général jetés en pâture au Shoggoth. En cas d'urgence, Robert peut également demander de l'aide aux Profonds de Y'ha-nthlei, située au large de la côte.

Robert est un hybride dont la transformation est très avancée. Il est petit mais solide. Il devrait être prêt à entreprendre le voyage vers la mer dans quelques années, et a d'ailleurs déjà effectué plusieurs pèlerinages à la cité sous-marine de Y'ha-nthlei. Il est habituellement vêtu d'une des robes flottantes bleu-vert de l'Ordre, dont il utilise les plis volumineux pour cacher ses difformités. Ses pieds sont trop larges pour supporter des chaussures, aussi les recouvre-t-il de plusieurs vieilles paires de chaussettes usées jusqu'à la corde. Ses mains écailleuses sont elles aussi d'une taille démesurée et largement palmées. Il a conservé une grande partie de sa chevelure noire, mais ses oreilles ont pratiquement disparu et ses immenses yeux vitreux ne cillent jamais.

La plupart du temps, Marsh porte sur lui une baguette de métal argenté à l'extrémité effilée, essentiellement destinée à garder le contrôle sur les Shoggoths alliés au culte. Cette baguette permet de contrôler un Shoggoth quand on la pointe vers lui, en dépensant un point de magie et en prononçant mentalement le mot déclencheur « veket-nihili ». Le lanceur devra également réussir à vaincre le Pouvoir du Shoggoth sur la table de résistance. Si le shoggoth est vaincu, il doit obéir pendant un nombre d'heures égal au score de POU du porteur de la baguette. En cas d'échec, la créature n'est pas affectée. A chaque usage, la baguette émet des étincelles d'un blanc bleuté.

Jeremiah Brewster

Jeremiah Brewster a été versé dans la sorcellerie dès son plus jeune âge, et il est à présent le deuxième prêtre dans la hiérarchie de l'Ordre. Il fait partie du culte depuis très longtemps. Ses talents magiques combinés à sa foi inébranlable et à son respect strict des règles de l'Ordre l'ont propulsé à son sommet. Comme Robert Marsh, il a souvent visité Y'hanthlei. D'ici quelques mois, il est supposé rejoindre les fonds marins à jamais.

Brewster est presque entièrement transformé en Profond. On ne le voit jamais à l'extérieur du temple pendant la journée, car il préfère rester caché jusqu'à la tombée de la nuit. Il porte toujours les robes de cérémonie, idéales pour dissimuler son corps écailleux et ses pieds palmés. Sa voix n'est plus qu'une sorte de coassement humide.

Les autres prêtres

En plus d'un des prêtres (ou des deux) décrits ci-dessus, il y a toujours au temple 1D6 prêtres de rang inférieur. Chacun d'entre eux possède un Pouvoir de 10 + 2D4 et connaît 1D4 sortilèges. Choisissez les plus vraisemblables parmi ceux connus par les deux grands prêtres.

208 L'église congrégationaliste d'Innsmouth

505, Federal Street.

Cette bâtisse massive en pierre est de construction plus récente que la majorité des bâtiments de la ville. Bien qu'une plaque l'identifie toujours comme l'église congrégationaliste, c'est en réalité une annexe de l'Ordre Esotérique. Comme dans les autres religions représentées dans la ville, les sermons des congrégationalistes sont à présent des creusets de blasphème : ils promettent l'immortalité de corps à ceux qui adoreront des déités ouvertement éloignées des dogmes chrétiens. Les églises des villes voisines les désavouent et les accusent de dérives hérétiques et païennes.

L'église fut construite au début des années 1840, mais la congrégation se dispersa quelques années plus tard et l'édifice fut rachetée par Obed Marsh. Ce dernier y installa rapidement l'Ordre Esotérique de Dagon, et abandonna de fait le vieux hangar sur le port qui était utilisé auparavant par le culte.

L'édifice est érigé dans un style neo-gothique maladroit. Il possède un niveau principal et deux tours d'un étage dont les horloges sont cassées. Les nombreuses fenêtres de l'édifice principal sont condamnées, mais la cloche fêlée continue à sonner toutes les heures du lever au coucher du soleil. L'ensemble est d'une laideur à fendre l'âme et tombe en ruine. Certains le surnomment « l'église Saint Crapaud » mais seulement à voix basse.

Le pasteur de la congrégation, Amos Hetfield, est un hybride d'une quarantaine d'années, à la démarche trainante. Il est vêtu de robes verdâtres et arbore des bijoux que l'on retrouve aux poignets de tous les membres du clergé de Dagon à Innsmouth. Il porte également assez souvent une des tiares en or des Profonds. Les étrangers ont rarement l'occasion de le voir. En effet, la plupart des relations de l'église avec l'extérieur se font par l'intermédiaire d'un jeune hybride silencieux, vêtu de noir, qui a l'art de décourager les visites. Les étrangers qui ont l'audace de se montrer insistants sont signalés rapidement aux autorités.

209 Rawes et Hogg, assureurs maritimes

506, Main Street

C'est un petit bâtiment en brique, datant de la fin du 18e siècle, composé de bureaux désertés, aux fenêtres et aux portes condamnés par des planches. Une enseigne se balance audessus de l'entrée principale, sur laquelle le dessin fané d'un vieux bateau à voiles côtoie le nom de la société. Rawes et Hogg assurèrent les entreprises maritimes locales pendant des années, mais ils furent ruinés dans la première moitié du 19e siècle par les nombreuses pertes que subirent les armateurs d'Innsmouth, en particulier la famille Gilman.

210 La banque de la Marine Marchande des Indes

508, Main Street.

Cette bâtisse de brique sale est l'une des plus anciennes d'Innsmouth. Elle date de la fin du 18e siècle. Elle fut financée conjointement par les familles Marsh, Gilman, Waite et Martin. La banque prospéra jusqu'au milieu du 19ème siècle, jusqu'à l'époque où les armateurs



La banque de la Marine Marchande des Indes

Jeremiah Brewster

47 ans, Prêtre

Caractéristiques

APP	04	Prestance	20 %
CON	18	Endurance	80 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	20	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	17
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	65%
Discrétion	25%
Ecouter	30%
Mythe de Cthulhu	60%
Nage	95%
Sciences de la Vie : Biologie	45%
Sciences Formelles : Astronomie	35%
Sciences Occultes	55%
Se Cacher	35%
Trouver Objet Caché	55%

Combat

• Bagarre (2 griffes) 75%
Dégâts : 1D6 + Impact
• Arts Martiaux (saisie) 60%
Dégâts : spécial
• Dague de sacrifice 60%
Dégâts 1D4+2+ Impact

Sortilèges connus : Bouillon des Profondeurs, Contacter Cthulhu, Contacter les Profonds, Contacter Père Dagon, Contacter Mère Hydra, Malédiction de la Pierre, Enchanter une Tablette de Pierre, Etreinte de Cthulhu, Epuiser le Pouvoir, Flétrissement.

Perte de SAN : Brewster est quasiment un Profond, et le voir coûte par conséquent 0/1D6 points.

d'Innsmouth furent victimes d'une série de catastrophes. Elle a malgré tout survécu, quoique les prêts y soient désormais rares. Les intérêts qu'elle verse sont, au mieux, faméliques.

Les étrangers n'y ont pas la possibilité de retirer des espèces contre un de leurs chèques. Même les chèques certifiés et les ordres de retrait sont difficiles à convertir et nécessitent un délai de plusieurs jours. En se faisant accompagner et recommander par un habitant d'Innsmouth jouissant d'une bonne réputation, les choses pourraient bien s'améliorer grandement. Une nouvelle ouverture de compte a peu de chances d'être acceptée, sauf pour un habitant d'Innsmouth. La banque possède un fonds de roulement très faible, et elle est habituellement déserte, mis à part un ou deux caissiers hybrides apathiques.

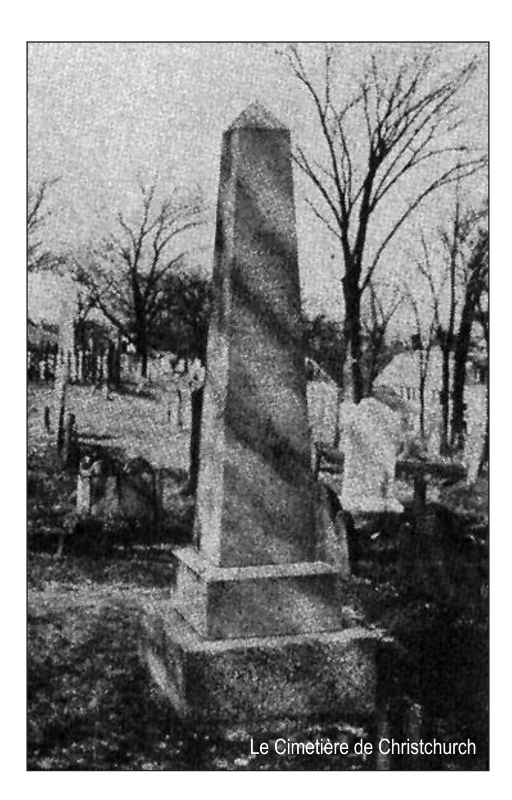
Une plaque de cuivre posée près de l'entrée de la banque signale le « Musée de la Marine Marchande d'Innsmouth », dans l'aile située au nord de l'édifice. Une couloir, flanqué de deux portes, situé en contrebas dessert le petit musée. Une fois entré, on découvre deux pièces encombrées et mal éclairées qui renferment des rangées d'étagères et de tables poussiéreuses sur lesquelles sont exposés de nombreux objets. La vaisselle chinoise peinte à la main y côtoie les croquis d'îles, d'éléments de faune et de flore, d'indigènes, les maquettes de navires célèbres, tels que le *Queen of Sumatra* d'Obed Marsh ou la *Malay Bride* d'Esdras Martin et les cartes maritimes signalant les itinéraires commerciaux. On y trouve également des relevés topographiques d'îles, des animaux exotiques empaillés maladroitement et fixés sur des socles, des bijoux et des vêtements primitifs (l'essentiel consiste en du jade et de la soie d'origine orientale, rien qui ressemble aux ornements de l'Ordre Esotérique), de bizarres instruments de musique tels que tambours à pompons ou flûtes à nez gravées avec soin. Sur une étagère, une tête humaine réduite dont les cheveux se détachent, trône au milieu de nombreux fétiches primitifs et miniatures orientales. Des centaines d'autres articles sont dispersés un peu partout. Seuls quelques uns sont identifiés par des étiquettes manuscrites dont l'encre est plus qu'à moitié effacée et qui mentionnent leur origine et leur donateur.

Quoique l'Ordre ait depuis longtemps retiré consciencieusement de l'exposition tout objet relié aux Profonds, un test de Trouver Objet Caché réussi permet de mettre la main sur un objet digne d'intérêt. Il s'agit d'un petit fétiche primitif, dont l'origine est d'après la mention sur l'étiquette la Malaisie. Il est constitué de petits bâtons, de fourrures animales et de morceaux de corne. Il représente un homme à peau noire qui joue d'une espèce d'instrument de musique. Un test de Mythe de Cthulhu réussi identifie ce fétiche comme la représentation d'une créature obscure qu'on associe parfois à Nyarlathotep – un des avatars du Dieu Extérieur.

211 Le Cimetière de Christchurch

404, Church Street.

Ce cimetière encombré, consacré dans les années 1730, est le deuxième plus vieux



Le Cimetière de Christchurch

d'Innsmouth, précédé seulement par le vieux terrain de Church Street (voir 212). Il est encore utilisé par certaines familles de notables de la ville. On y trouve des nombre de tombeaux et de plaques luxueux, et des anges aux ailes brisées qui semblent monter la garde au-dessus des cryptes aux colonnes de marbre et des hautes stèles.

Parmi les sépultures se trouvent celles des anciens Marsh, y compris Obed, ainsi que celle du sorcier Ephraim Waite. Des parcelles accueillent plusieurs générations de Gilman, d'Eliot et de Martin. Peu de tombes datent d'après 1850. C'est à peu près l'époque à laquelle ce cimetière fut saturé, aboutissant à la création du cimetière South Woods Memorial (1001), au sud-est de la ville.

Quiconque est assez fou pour pénétrer par effraction dans une crypte prise au hasard (et assez chanceux pour ne pas se faire repérer par les habitants) a 35% de chances de tomber sur un cercueil qui ne renferme rien d'autre qu'une grosse bûche ou des grosses pierres. Il y a de nombreuses fausses tombes, qui servirent à dissimuler la disparition des hybrides partis vivre sous la mer. (Note : les cadavres en décomposition d'Obed Marsh et d'Ephraim Waite sont bien présents dans leurs tombes respectives).

Compte tenu de sa proximité avec l'église congrégationaliste et la forte proportion d'hybrides qu'il renferme, cet endroit est surnommé « le cimetière de Saint-Crapaud » par les humains du coin.

212 Le Cimetière de Church Street

307, Church Street, à côté de l'antique Hôtel de Ville.

C'est le plus ancien lieu de sépulture de la ville. Sa consécration remonte aux années

1640. La plupart des inscriptions sur les pierres tombales sont à présent illisibles, et beaucoup sont écroulées ou très abîmées. Il ne reste aucun espace libre et on trouve ici des pierres de toutes sortes, arrangées selon des dispositions farfelues. La date lisible la plus ancienne est 1649, la plus récente est 1765. Parmi les noms de famille inscrits, on trouve des Hogg, Pierce, Martin, Gilman et Southwick, mais peu de Marsh.

213 L'Hôtel de Ville d'Innsmouth

403, Fall Street.

Cet édifice est un amalgame stupéfiant de différents styles architecturaux. Le bâtiment central est le vieil hôtel de ville des origines, en bois, construit vers la fin du 17e siècle. Depuis, de nombreuses agrandissements ont vu le jour, en particulier deux ailes en bois d'un étage sur les côtés nord et est, élevées vers 1750 et 1800. Celles-ci accueillent les bureaux des employés municipaux et les locaux où sont stockées les archives publiques.

Les bureaux sont ceux des trois conseillers municipaux de la ville, les hybrides Sebastian Marsh, F. Murray Gilman et Jonah Waite, de la secrétaire de mairie Eustis Eliot, une humaine, du contrôleur des impôts Noah Elliot, le mari hybride d'Eustis, du trésorier Ethan Hale et du juge de paix, l'honorable Arthur Pierce. La municipalité est entièrement contrôlée par les hybrides d'Innsmouth, ce qui n'a pas échappé aux pêcheurs humains des villages voisins de Boynton Beach et de Falcon Point.

L'hôtel de ville est le plus souvent presque vide. Il n'y a que 10% de chances pour qu'un employé municipal soit effectivement présent dans son bureau. Les heures d'ouverture théoriques sont de 9h à 17h, du lundi au vendredi, mais les fermetures inopinées sont aussi fréquentes qu'exaspérantes. Malgré la présence quasi permanente d'un employé subalterne, quelques tests réussis de Se Cacher et/ou Discrétion permettent à des intrus d'accéder aux dossiers, au moins pendant un laps de temps assez court. Toutefois, en raison de l'affligeante désorganisation de ces fichiers, tous les tests de Bibliothèque seront frappés d'un malus de 20%.

Les investigateurs qui rechercheront des informations ne rencontreront personne pour les aider dans l'hôtel de ville. Eustis Eliot, la secrétaire de mairie humaine, est une vieille mégère ratatinée qui a une sainte horreur des curieux. La réussite d'un test de Baratin ou Persuasion est requise pour qu'elle daigne entreprendre une tache simple, comme rechercher un acte officiel ou une pièce des archives publiques. Même dans ce cas, il lui faudra 1D3 jours pour localiser les éléments demandés. Un test réussi de Droit peut l'obliger à délivrer des documents supplémentaires, mais elle ira alors signaler aux autorités ces « étrangers arrogants ».

214 L'église de la Foi baptiste

502, Federal street.

Malgré son clocher sans horloge, la vieille église baptiste en bois est un bel exemple d'ar-



Mme Throckmorton

Profond Femelle

Caractéristiques

APP	N/A	Prestance	N/A %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	N/A	Connaissance	N/A %
INT	15	Intuition	75 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
SAN	NA

Armure

1 point de peau écailleuse

Armes

• Bagarre (2 griffes) 30%
Dégâts : 1D6+Impact

Perte de SAN : 0/1D6

chitecture géorgienne de la première époque. Comme les autres lieux de culte d'Innsmouth, cet endroit est depuis longtemps perverti par la vénération de Dagon. Les derniers offices religieux normaux eurent lieu en 1846, juste avant la disparition du pasteur Resolved Babcock, un adversaire acharné des idées blasphématoires d'Obed Marsh. A l'époque, beaucoup de gens pensèrent que Babcock avait été tué par un des disciples d'Obed, mais aucune preuve ne put être découverte. Depuis, les sermons délivrés dans la vieille église mêlent une base minimale de christianisme traditionnel à un nombre ahurissant de prophéties quasi bibliques évoquant des métamorphoses merveilleuses et la vie éternelle.

La dizaine de Baptistes d'Innsmouth sont conduits par un hybride courtaud aux doigts palmés, âgé d'une soixantaine d'années, le révérend Ezra Hartley. Celui-ci est un vieil homme revêche et inquiétant, dont le visage souligné par des favoris extrêmement fins est couronné par une masse de cheveux filasse. Lorsqu'il déambule en ville en sautillant dans ses robes verdâtres, paré de ses étranges bijoux d'or, il fixe les étrangers d'un air soupçonneux.

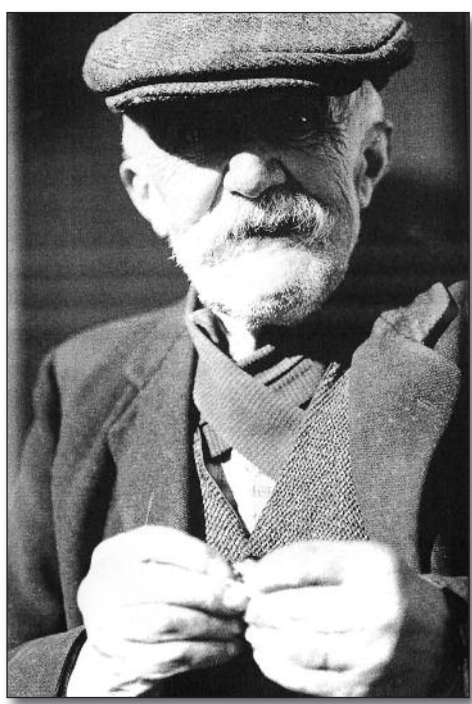
Les Profonds et leurs fidèles se réunissent parfois ici, en cas d'urgence. Le clocher, obscur et infesté de chauve-souris, constitue une excellente tour de guet et leur permet d'adresser des signaux vers d'autres points de la ville ou vers le Récif du Diable.

Quartier 3 : Les Vieux Quartiers résidentiels

C'est la partie la plus moderne d'Innsmouth. Les rues sont toutes en brique et en pavés, éclairées par intermittence par des lampadaires à basse tension. Les trottoirs sont nombreux mais généralement déformés par des racines d'arbres, ou pour d'autres raisons moins évidentes. Ils jouissaient autrefois de l'ombre fournie par des ormes majestueux, mais ces arbres sont à présent très malades, victimes d'un champignon parasite. Leurs feuilles sont recroquevillées et brunâtres.

Délimité par Southwick Street au Nord, Dock Street au Sud, Broad Street à l'est et Adams Street à l'ouest, ce quartier abrite quelques unes des plus belles maisons d'Innsmouth. Elles accueillaient jadis les marchands et les capitaines au long cours, les propriétaires de filatures et les banquiers. Ces hôtels particuliers, aux toitures à deux pentes, ont accueilli en leur sein des générations de fils et de filles de bonne famille. La plupart de ces propriétés s'étendent sur une superficie équivalente à un pâté de maisons. Leurs toits élevés, leurs belvédères et leurs chemins des veuves offraient une vue dégagée sur ce qui était autrefois un port important.

Aujourd'hui, ces résidences sont délabrées, beaucoup sont même laissées à l'abandon. Après des années de négligence, leurs magnifiques gazons et leurs jardins en terrasse sont retournés à l'état sauvage. Les quelques


Charles Throckmorton

familles de notables qui restent sont désespérément liées aux Profonds par le sang, et leurs fortunes déclinent d'année en année. Leur avenir est – au moins dans ce monde – sombre et incertain. La majorité des maisons est vide, ou semble l'être. En réalité, une bonne partie de ces carcasses abandonnées servent de refuge à des horreurs hybrides, voire même à des Profonds, qui sont des descendants des premiers propriétaires. Plusieurs propriétés de Washington Street sont toujours bien entretenues, dont celle de Barnabas Marsh le Vieux, petit-fils du tristement célèbre Obed Marsh et actuel patriarche de la ville. La plupart des demeures possèdent des greniers aux volets clos et leurs étages supérieurs sont soigneusement condamnés. Le long de Dock Street, les maisons, quoiqu'on puisse les qualifier d'élégantes par rapport à la norme des édifices d'Innsmouth, restent modestes en comparaison des somptueuses propriétés et des fastueux hôtels particuliers situés au nord de Church Street.

301 La maison de Charles Throckmorton

507, Washington Street

Cette demeure de style fédéral tardif est élevée d'un étage et plutôt bien entretenue. C'est le foyer de Charles Throckmorton. « Charlie » est un humain amical et alerte malgré ses 67 ans, qui passe le plus clair de son temps dans son jardin ou bien dans un fauteuil à bascule, sous le porche de sa maison. Il se montrera accueillant avec les visiteurs, discutera de sujets anodins (affirmant ne rien savoir des secrets d'Innsmouth) et proposera du café. Sa femme et lui ont vécu toute leur vie ici. Ils ont élevé cinq enfants, qui sont à présent tous mariés et partis. Il ne souhaitera pas parler de son épouse, et un test de Psychologie réussi révèlera qu'il garde un secret à ce sujet. Si l'heure du dîner est proche, Charlie invitera

des visiteurs sympathiques à rester manger avec lui, si toutefois il trouve leur compagnie agréable. La nourriture est simple et la conversation un plaisant badinage. Toutefois, une réussite obtenue lors d'un test d'Ecouter permettra aux visiteurs d'entendre quelque chose bouger à l'étage. Charlie prétendra que ce n'est rien, mais il se montrera nerveux si quelqu'un tente d'en savoir plus. Ceux qui parviendront à se glisser discrètement jusqu'en haut de l'escalier comprendront que les sons proviennent de derrière une porte non verrouillée. Y frapper, appeler ou la pousser permettra de découvrir une femelle Profond, qui fait office d'épouse pour Charlie. Il y a 50% de chances qu'elle attaque les étrangers. Sinon, elle se contente de les dévisager avec perplexité. La maltraiter ou pire, la tuer, bouleverse totalement le pauvre Charlie. Il se met à sangloter au-dessus de son cadavre, puis expulse les meurtriers de sa maison avant d'aller dénoncer à l'Ordre leur acte ignoble.

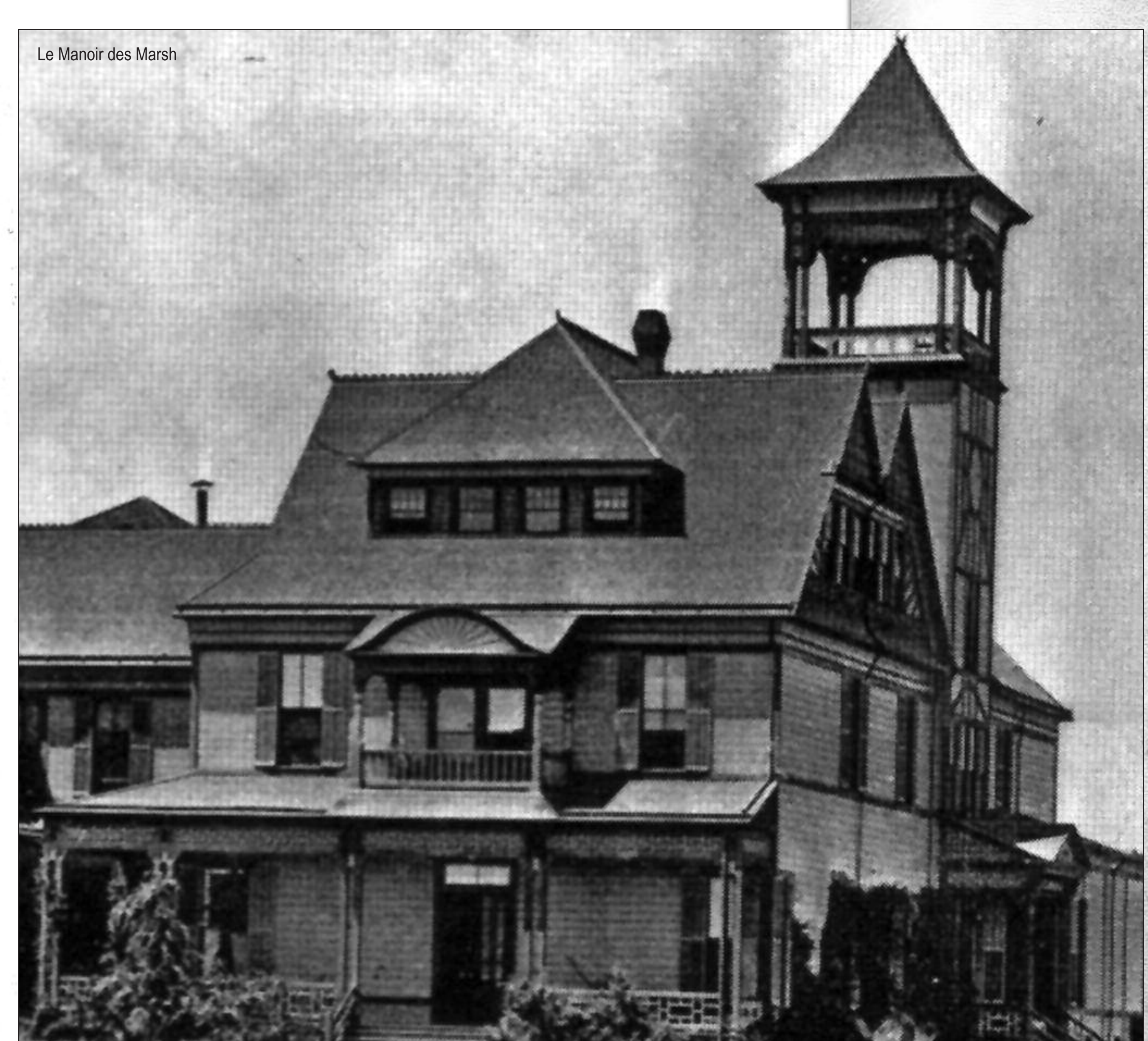
302 Le Manoir des Marsh

404, Washington Street.

C'est la demeure du dirigeant de la ville, l'hybride Barnabas Marsh « le Vieux », de son épouse Abigail, une humaine complètement folle, de leur fille hybride Esther et de leur serviteur Norwell Hastings.

La maison des Marsh, certainement la plus belle d'Innsmouth, est de style fédéral tardif. Elle a des allures de palais, implantée sur une propriété qui s'étend sur presque la moitié d'un pâté de maisons, allant de Washington Street à Lafayette Street. Le domaine, magnifiquement entretenu a été aménagé en immenses terrasses paysagées qui entourent la bâtisse principale. Une allée centrale va de l'entrée de la propriété sur Washington Street, et contourne une pièce d'eau située devant l'entrée du manoir pour rejoindre à un double garage situé à l'arrière. Deux voitures y sont stationnées, de grandes berlines plutôt récentes équipées de rideaux destinés à dissimuler les passagers assis à l'arrière.

Le manoir fait face à Washington Street. Sa partie centrale est élevée de deux étages, tandis que les deux grandes ailes qui s'étalent au Nord et au Sud n'en possèdent qu'un. De nombreuses cheminées et un chemin des veuves à balustrade s'extraient de la surface de la vaste toiture, couronnée par un belvédère aux volets clos.


Le Manoir des Marsh

Barnabas Marsh

73 ans, hybride et patriarche de la ville

Caractéristiques

APP	02	Prestance	10 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	08	Agilité 40 %	
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	40%
Comptabilité	70%
Crédit (à Innsmouth /ailleurs)	95%/ 55%
Discrétion	25%
Ecouter	35%
Mythe de Cthulhu	60%
Nage	90%
Sciences Humaines : Histoire	60%
Sciences Occultes	25%
Se Cacher	35%
Trouver Objet Caché	50%
Autre langue : Latin	45%

Combat

• Bagarre (2 griffes) Dégâts 1D4+Impact	60%
• Arts martiaux (saisie) Dégâts : spécial	45%
• Dague de sacrifice Dégâts 1D4+2+ Impact	70%
• Armes de poing (cal 38) Dégâts 1D10	35%
• Armes d'épaule (cal 12) Dégâts 2D6	55%

Sortilèges connus : Contacter les Profonds, Contacter Père Dagon, Terrible Malédiction d'Azatoth, Signe de Voor.

Perte de SAN : 0/1D6

A l'intérieur, on trouve d'innombrables antiquités, dont une grande quantité d'origine orientale. Les murs sont décorés de portraits représentant les différents membres de la famille Marsh à travers les âges, jusqu'à l'époque d'Obed et même à des époques antérieures. La plupart des tableaux les plus récents dépeignent des Marsh qui arborent une ou plusieurs caractéristiques du Masque d'Innsmouth. Examiner cette galerie de portraits et suivre ainsi la dégénérescence progressive d'une vieille famille de Nouvelle-Angleterre coûte 0/1D2 points de Santé mentale, mais permet de gagner 1D10% en Connaissance d'Innsmouth.

Parmi les ouvrages de la bibliothèque, on pourra trouver les journaux de bord et les registres des navires d'Obed Marsh, une histoire de la famille Marsh écrite en 1862 et une copie manuscrite des Ecrits de Ponape, signée par le capitaine Abner Ezekiel Hoag de Kingsport.

Les journaux de bord et les registres des bateaux d'Obed racontent sa découverte des Profonds sur une petite île à l'est d'Otaheité durant l'année 1823 et narrent la façon dont Marsh installa finalement sa nouvelle religion à Innsmouth. Lire l'intégralité des recueils nécessite trois semaines, et permet d'ajouter 4% en Mythe de Cthulhu , 4% en Connaissance d'Innsmouth au prix d'une perte de 1D6 points de Santé mentale.

L'histoire de la famille Marsh débute de façon plutôt normale, mais dans les années qui suivirent la « conversion » d'Obed, ses membres commencent à s'unir aux Profonds. Plusieurs passages font allusion à la nature des époux et épouses cachés des Marsh. On y trouve également des arbres généalogiques dont de nombreuses branches sont inexplicablement coupées après une génération ou deux.

Complexité : Délicat (30%)
Durée : jours
Connaissance d'Innsmouth : 1
Mythe : 1
SAN : 2

La copie manuscrite des *Ecrits de Ponape*.

Complexité : Délicat (30%)
Durée : semaines
Mythe : 1
SAN : 2
Sortilèges : Contacter un Profond, Contacter Père Dagon et Contacter Mère Hydra.

Si le gardien le souhaite, d'autres grimoires ou/et artefacts pourront être découverts dans la bibliothèque.

A l'étage règne une odeur de poisson omniprésente, une puanteur insupportable, pire que celle qui flotte dans le reste de la demeure. Elle émane de la porte verrouillée et condamnée du grenier. Les caves sont envahies par les mêmes remugles.

Des détails complémentaires sur la propriété des Marsh sont donnés dans la section consacrée au Manoir des Marsh dans le scénario *Raid sur Innsmouth.*

Barnabas Marsh

Barnabas est le fils ainé de Onesiphorus Marsh et d'une mère inconnue. Sa transformation en Profond est presque achevée. Il est encore habillé de vêtements humains, faits sur mesure, mais d'un point de vue pratique, c'est un Profond déguisé en humain. Il se rend souvent à la nage au Récif du Diable.

Barnabas n'a pas été vu en public depuis presque dix ans, et a confié la direction de la raffinerie à son fils Sebastian. En tant que patriarche de la famille Marsh, Barnabas est craint et respecté par la plupart des habitants d'Innsmouth, qu'ils soient humains ou hybrides. Ceux qui se mêlent des affaires d'Innsmouth découvrent très vite que Barnabas est un adversaire implacable, qui fait peser un climat de terreur sur les villageois en laissant planer sur leurs proches une sourde menace. Il utilise le sortilège Terrible Malédiction d'Azatoth pour contrôler les hybrides et les humains normaux, et n'hésite pas à les faire éliminer sur le champ s'il le juge nécessaire. Les étrangers n'ont pas droit à ce traitement de prime abord, à moins qu'ils ne mettent le nez dans quelque chose de véritablement sérieux. La plupart sont poussés à s'enfuir par la peur, menacés ou rendus fous. Le vieux Marsh mesure environ 1 m 80. Sa peau est ridée, écailleuse, et a pris au fil du temps une coloration grisâtre. Sa bouche est large, aux lèvres épaisses, et sa mâchoire supérieure est très avancée. Sur les côtés de son cou sont creusées de larges sillons emplis de croutes. Ses yeux sont immenses et il ne cille jamais. Il est complètement chauve, et sa tête a pris une forme anormalement elliptique. Son front est fuyant, et son nez a quasiment disparu. Il se déplace en trainant les pieds et par petits bonds, ce qui, ajouté à sa tenue toute droit sortie des premières années de l'ère edwardienne, pourrait le rendre cocasse.

Abigail Winthrop Marsh

Abigail est originaire d'Ipswich. Elle est l'épouse de Barnabas depuis plus de cinquante ans. Bien que des réticences légitimes aient entouré à l'époque l'union d'une fille d'Ipswich avec un Marsh d'Innsmouth, la richesse de cette famille conduisit finalement les Winthrop, fort pauvres quant à eux, à l'accepter à contrecœur.

Au cours des cinquante années qui suivirent, Abigail fut le témoin d'un grand nombre d'événements horribles. Son jeune époux avait, dans les premiers temps, une apparence plutôt normale, mais il commença à muter lentement. Abigail apprit à vivre avec les changements graduels qui déformaient Barnabas, et s'efforça d'ignorer les hurlements et les gémissements que l'on pouvait entendre à travers les portes fermées et les fenêtres condamnées d'Innsmouth. Toutefois, quand ses enfants commencèrent à grandir, et qu'ils débutèrent également leur horrible transformation, Abigail sombra dans l'abîme de la folie.

Abigail passe à présent toutes ses journées assise dans un fauteuil roulant, la bave aux lèvres, en état quasi catatonique. Elle doit être

nourrie, soit par Barnabas, soit par leur serviteur Norvell Hastings. De temps en temps, elle marmonne quelque chose à propos de ses enfants qui vivraient avec les poissons, mais il est évident qu'elle est complètement folle.

Toutefois, une émotion forte peut la faire sortir de son état catatonique. Son instinct maternel est toujours très fort, et si elle sent que sa famille est menacée, il y a 40% de chances par minute écoulée qu'elle se lève subitement et qu'elle se jette sur ses ennemis. Elle combattra alors jusqu'à ce qu'elle soit maitrisée, tuée ou que les intrus soient partis ou massacrés.

Esther Marsh

La repoussante Esther Marsh est une femme-reptile âgée de 36 ans. Sa principale caractéristique physique consiste en une peau écailleuse qui couvre largement son corps et s'en détache par plaques. Pour mettre en valeur son apparence inhumaine, Esther se pare très souvent de bijoux en or fabriqués par les Profonds : bagues, torques, colliers et bracelets. Même si sa famille désapprouve cet étalage de richesse d'origine non-humaine, Esther ne renoncera sous aucun prétexte à ses parades en ville.

Esther est une femme intelligente à la volonté de fer. Elle a passé de nombreuses années à étudier les résultats des accouplements entre humains et Profonds et cherche à présent un compagnon adapté avec lequel elle pourra donner naissance à une race supérieure. La plupart des pères envisagés n'ont pas survécu à l'accouplement, et ont trouvé la mort pendant l'acte.

Norvell Hastings

Norvell Hastings est un homme de grande taille, à la maigreur lugubre et aux silences lourds de sens. Il est à la fois le chauffeur, le cuisinier et le maître d'hôtel de la famille Marsh. Il est taciturne, aux aguets, et sa loyauté envers les Marsh est indéfectible. Il est prêt à mourir si nécessaire pour protéger ses maîtres.

303 La Maison d'Ephraim Waite

302, Washington Street

La vieille maison Marsh est une bâtisse de deux étages de style fédéral, implantée au sein d'un groupe de maisons à l'écart de la rue. Le jardin est envahi par les herbes hautes, et

Abigail Marsh

67 ans, démente

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de Vie 09
Santé Mentale 0

Compétences

Jaillir comme un diable de sa boîte 40%
Marmonner des menaçes 60%
Fixer d'un regard vitreux 80%

Combat

• Bagarre 50%
Dégâts 1D4 (ongles)

Esther Marsh

36 ans, fille hybride

Caractéristiques

APP	06	Prestance	30%
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Magie 12
Points de Vie 15
Santé Mentale 00

Compétences

Athlétisme 50%
Crédit 40%
Discrétion 40%
Ecouter 35%
Mythe de Cthulhu 45%
Nage 80%
Sciences Humaines :
- Anthropologie 25%
- Archéologie 15%
Sciences de la vie : Biologie 75%
Se Cacher 35%
Trouver Objet Caché 40%
Autre langue : Latin 15%

Combat

• Bagarre (2 griffes) 65%
Dégâts 1D4+Impact

Norvell Hastings

56 ans, Employé modèle

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Magie 11
Points de Vie 14
Santé Mentale 00

Compétences

Comptabilité 55%
Droit 35%
Ecouter 30%
Métier : Cuisinier 70%
Mythe de Cthulhu 15%
Persuasion 50%
Premiers soins 40%
Psychologie 45%
Regard Menaçant 75%
Trouver Objet Caché 35%

Combat

• Bagarre 55%
Dégâts 1D3+Impact
• Arts martiaux (saisie) 45%
Dégâts : spécial
• Couteau de boucher 50%
Dégâts 1D6+ Impact
• Armes de poing (cal 35) 35%
Dégâts 1D10



La Maison d'Ephraim Waite

Sebastian Marsh

49, en pré-retraite

Caractéristiques

APP	05	Prestance	25 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	30%
Comptabilité	40%
Crédit	70%
Gestion d'entreprise	65%
Marchander	50%
Mythe de Cthulhu	40%
Nage	80%
Sciences Humaines : Histoire	45%
Trouver Objet Caché	40%

Combat

• Bagarre	60%
Dégâts 1D3+Impact	

des arbres négligés meurent peu à peu, frappés par un parasite vorace.

Ephraim Waite était un humain à la réputation de sorcier. Son épouse était une femelle Profond qui n'apparut jamais en public. Leur union donna naissance à une enfant unique, une fille nommée Asenath, qui réside à présent à Arkham. (Voir *Les Terres de Lovecraft : Arkham* pour plus de détails sur la jeune femme)

Les pouvoirs magiques de Waite étaient sensés lui permettre d' attirer ou d'apaiser des tempêtes, de contrôler des bancs de poissons et de voir dans l'avenir. On faisait souvent appel à lui pour résoudre des délits mineurs dans la ville et ses alentours, et ses capacités d'hypnotiseur étaient connues de tous. Quand il mourut en 1921, il avait complètement perdu la raison. Sa fille fut placée sous la tutelle du principal de l'école Hall à Kingsport. Personne n'a jamais su ce qu'il était advenu à la femme de Waite.

Sans que cela soit connu de quiconque, Ephraim est toujours en vie. Son esprit et sa personnalité habitent le corps de sa malheureuse fille, Asenath.

La conscience de cette dernière fut contrainte de rejoindre le corps âgé de son père avant d'être enfermée dans le grenier et empoisonnée par Ephraim. Elle fut enterrée dans le corps de son père, dans la tombe de celui-ci. Il s'y trouve encore.

Asenath/Ephraim, à présent étudiante à l'Université Miskatonic d'Arkham, est actuellement mariée au poète Edward Derby, originaire d'Arkham. Derby a été « sélectionné » par le sorcier pour être son prochain « vaisseau ». D'ores et déjà, l'esprit de Derby a été transféré de force à l'intérieur du corps d'Asenath tandis qu'Ephraim occupe celui du poète, s'en servant pour assister à des conventions blasphématoires dans les étendues sauvages du Maine. Bientôt, Waite tentera un transfert permanent, puis se débarrassera de Derby tandis que celui-ci sera enfermé dans le corps d'Asenath.

Même si Ephraim a depuis longtemps transféré ses possessions les plus importantes au vieux manoir Crowninshield situé à l'extérieur d'Arkham, il revient de temps en temps, lui ou l'un de ses serviteurs originaires d'Innsmouth, pour retrouver un artefact ou des notes dont il a besoin. Les hybrides ne se mêlent que rarement de ses visites. Le vieil Ephraim était craint de la plupart des habitants d'Innsmouth, y compris des Marsh.

A l'intérieur de la demeure, la plupart des meubles qui restent sont dissimulés sous des draps blancs qui donnent une apparence fantomatique à l'ensemble. Ils sont en outre recouverts d'une épaisse couche de poussière. A l'étage, dans un grenier à la porte et aux volets clos, soigneusement capitonné, on sent encore les remugles subsistants d'une vieille odeur de poisson. Des marques de griffures zèbrent le sol et les murs et un test de Trouver Objet Caché permet de déceler des mots griffonnés dans un coin sombre. Ces mots sont écrits en lettres de sang:

AIDEZ MOI. ELLE N' EST PAS MOI.
C' EST PERE

Dans une bibliothèque fermée à clé située au premier étage, les investigateurs pourront trou-

ver de nombreux ouvrages traitant de géographie, d'histoire, et de sujets occultes. Des espaces vides entre les étagères indiquent les ouvrages que le sorcier a emmenés avec lui. Le gardien peut souhaiter laisser aux investigateurs la possibilité de mettre la main sur un ou deux grimoires mineurs. Chacun d'entre eux ne renfermera qu'un ou deux sortilèges

Complexité : Délicat (30%)
Durée : jours
Mythe : 1
SAN : 3
Sortilèges : Au choix du gardien pour chaque ouvrage

Deux ouvrages liés au Mythe de Cthulhu peuvent être découverts ici, grâce à deux heures de recherches et un test de Trouver Objet Caché réussi. Le premier est un exemplaire des *Manuscrits Pnakotiques*, l'autre un ouvrage manuscrit vermoulu intitulé *La Science de l'Abysse*. Cet ouvrage ressemble à un journal intime, et fournit quelques éléments sur les activités d'un étrange culte sous-terrain, de leur gardiens informes et d'autres horreurs rampantes. Il décrit des voyages dans d'autres dimensions, des réunions clandestines et anonymes, et des sacrifices humains. Si, après avoir lu ce livre, un investigateur réussit un test de Mythe de Cthulhu ou une réussite critique d'Intuition, il peut identifier le lieu où se trouve ce culte quelque part dans le Maine.

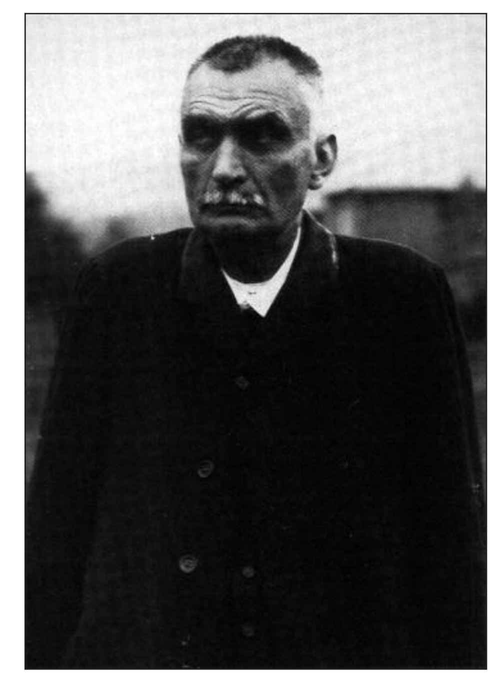
Complexité : Ardu (50%)
Durée : semaines
Mythe : 3
SAN : 4
Sortilèges : Créer un Portail, Invoquer/Contrôler un Byakee, et de un à quatre sortilèges au choix du gardien

304 La demeure de Sebastian Marsh

502, Lafayette St.

Sebastian Marsh, âgé de 49 ans, est le fils aîné de Barnabas Marsh. Il vit dans cette vieille maison avec son épouse, Elizabeth Gilman Marsh, 47 ans, leur fils cadet Bernard, 18 ans, et leur fille Barbara, 20 ans. Quatre autres enfants, deux filles et deux garçons, sont mariés et ne vivent plus dans la maison. Certains vivent toujours à Innsmouth, d'autres sont établis dans les bourgades voisines. Tous les membres de la famille sont des hybrides, et parmi les plus horribles de la ville. La demeure, qui date du début de l'époque géorgienne, est élevée de deux étages et possède un toit classique à deux pentes. C'est la maison de famille originelle de la famille Marsh, avant que ne soit construite la demeure seigneuriale de Washington Street au début du 19e siècle.

Sebastian ne quitte que rarement sa maison. Son apparence est telle qu'il préfère éviter d'être vu dans les rues. Il est voûté, ses yeux globuleux et sa bouche est énorme. Il est couvert de plaques de peau jaunâtre. Des crevasses épaisses dans son cou et des palmes importantes entre ses doigts et ses orteils indiquent que Sebastian est proche d'une transformation complète. Sa femme, Elizabeth, est une cousine du propriétaire de l'Hôtel Gilman. Elle vit dans la réclusion tout comme son mari, et son apparence est à peine moins effrayante.



Thomas Waite

Les enfants, Bernard et Barbara sont dans un état de transformation plus avancé que les hybrides de leur âge, mais ils peuvent néanmoins apparaître en public.

Sebastian est ostensiblement le gérant de l'Entreprise de Raffinage Marsh, mais les tâches journalières sont gérées par son fils Jacob. Il existe une petite rivalité entre Sebastian et son frère cadet Robert, qui dirige l'Ordre Esotérique de Dagon. Même si Sebastian tient les rênes du pouvoir économique des Marsh à Innsmouth, c'est son jeune frère qui contrôle l'Ordre, et par ce biais le véritable pouvoir en ville.

305 La demeure de Thomas Waite

803, Dock Street.

Des détails sur cette maison sont fournis dans le scénario « l'Evasion d'Innsmouth », et à la référence 708.

306 La demeure de Warren Billingham

503, Adams Street.

Des détails sur cette maison sont fournis dans le scénario « l'Evasion d'Innsmouth », et à la référence 706.

L'enchantement

Waite a placé il y a longtemps un enchantement spécial sur sa maison, de façon à décourager les intrus éventuels. Quiconque entre sans prononcer la phrase cryptique « Null-Thoth, Tyaa, N'Garg », est victime d'un sentiment de malaise croissant. Un test de Santé Mentale est effectué quand on entre dans la maison, et tous les quarts d'heures environ par la suite. Un échec lors du test indique un malaise et une crainte qui vont croissants.

Le premier échec à un test cause un malaise général. L'investigateur a l'impression que quelqu'un l'observe. Un deuxième échec indique que l'investigateur commence à entendre des bruits naturels mais étranges, comme le vent, des craquements de bois, ou autres. Ces sons mystérieux sont suffisamment perturbants pour causer une perte de 0/1 points de Santé mentale. Avec un troisième échec, l'investigateur commence à entendre des bruits plus étranges : des bruits des courses, une respiration sonore et des bruits de pas feutrés. Les personnages affectés perdent 0/1D2 points de santé Mentale. Un quatrième échec laisse le personnage convaincu qu'il y a quelqu'un – ou quelque chose – dans la maison avec lui. Ceci fait perdre 0/1D3 points de Santé Mentale supplémentaires. Un cinquième échec coûte 1/1D6 points de Santé Mentale, et laisse les personnes affectées convaincues qu'ils ne pourront trouver le moyen de sortir de la maison. Quelque soient leurs efforts, ils trouveront toutes les fenêtres condamnées et toutes les portes fermées.

Ces effets sont sans limite de durée, et à moins d'être secouru, il est possible qu'un personnage ainsi affecté reste dans la demeure jusqu'à ce qu'il meure de soif ou de frayeur. Une fois sorti de la maison Waite, les effets s'estompent après 2D3 heures.



Cynthia Jenckes Gilman

George Gilman

époux et Profond

Caractéristiques

APP	NA	Prestance	NA
CON	11	Endurance	55 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	19	Corpulence	95 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	15
Santé Mentale	NA

Combat

• Bagarre (2 griffes) 40%
Dégâts 1D6+Impact

Perte de SAN : 0/1D6

Quartier 4 Les quartiers résidentiels du Nord

La zone résidentielle Nord compte différents quartiers situés au nord de la rivière Manuxet. On y trouve de nombreuses maisons délabrées et en ruine aux limites nord et ouest de la ville, ainsi que des maisons dans un état un peu meilleur près du nouveau quartier résidentiel ainsi que dans Dock Street. Les demeures à l'est de Broad Street, au nord de Southwick Street et à l'ouest de la Place of Hawks, sont des taudis principalement peuplés par des humains normaux. Là vivent les pauvres et les démunis, qui gagnent leur maigre subsistance en travaillant comme pêcheurs ou dans les usines de poissons.

Les styles architecturaux du quartier vont de maisons en ruine du 17e siècle aux demeures géorgiennes délabrées aux toitures à deux pentes. Quelques maisons solides construites en briques au nord de Old Town Square sont habitées par des hybrides. Comme dans les taudis situés près du rivage, on trouve ça et là une cheminée en ruine ou une cave béante comme derniers vestiges de maisons autrefois pleines de fierté. Les jardins sont de petite taille et envahis de broussailles, et les maisons sont très proches les unes des autres. Les habitants sont maussades et se méfient des étrangers. Les rues sont en général en terre, dénuées d'éclairage ou de trottoirs. Au nord de Southwick, les rues terminent en impasse ou serpentent entre les maisons abandonnées, qui tombent en ruine à la frontière des marais salants.

Les quartiers les plus agréables, situés à l'ouest du nouveau quartier résidentiel, sont peuplés par un mélange équilibré d'hybrides et d'humains normaux. Nombre de ces maisons sont de type fédéral, à toiture classique, dont la construction remonte à la fin du 18e et au début du 19e siècle. Elles furent bâties par les premiers industriels d'Innsmouth près de Dock et Adams Streets. De nombreuses maisons possèdent des greniers aux fenêtres condamnées par des volets, constamment fermées au monde extérieur. Il y a moins de maisons inhabitées dans ce quartier et, au contraire d'autres parties de la ville, peu de Profonds ou d'horribles hybrides rôdent dans les bâtisses abandonnées. Les trottoirs sont communs ici, mais les rues ne sont pas éclairées.

Ce quartier comprend une grande variété d'habitants d'Innsmouth différents, allant de vieilles familles d'hybrides dignes à des individus et familles humains qui cachent leurs propres secrets.

401 La demeure de Cynthia Jenckes Gilman

402, Avenue de la Place of Hawks

Cette petite demeure délabrée est la propriété de Cythia Jenckes, une femme humaine mariée contre son gré à un hybride. Cynthia est une femme sans charme d'âge moyen, qui vit ici avec son second mari et cinq enfants et qui est complètement dérangée, circulant dans la maison en effectuant ses taches de cuisine et de ménage comme un robot.

Le premier mari de Cynthia est mort il y a presque quinze ans. juste après leur mariage. Un second mariage fut alors organisé pour la veuve éplorée, et son nouveau mari se révéla être l'hybride solitaire George Gilman, le fils ainé de la famille d'Orel Gilman. La cérémonie fut confidentielle, et le couple s'installa peu après dans cette petite maison isolée.

Les quartiers résidentiels du Nord

Cynthia a depuis donné au repoussant George Gilman cinq enfants en bonne santé mais au caractère particulièrement méchant, à présent âgés de trois à treize ans. Des investigateurs qui se rendraient dans cette partie de la ville pourraient être pris pour cible par les enfants Gilman armés de frondes (chances de toucher 15%, dégâts 1 point). Si un investigateur les pourchasse et obtient une réussite spéciale lors d'un test d'Athlétisme, il pourra mettre la main sur l'un des petits garnements empestant le poisson et le forcer à lui indiquer où vivent ses parents. A la maison, une Cythia débraillée indiquera d'un air morne que leur père les punira quand il rentrera. Cela semble effrayer considérablement l'enfant. Cynthia ne poursuit pas plus loin la conversation et claque la porte au nez de l'investigateur.

George Gilman – à présent un Profond complètement transformé – habite sous la mer dans la voisine Y'Ha-nthlei, mais il rend fréquemment visite à Cynthia. Il passe alors la nuit avec elle avant de retourner dans les flots.

402 La demeure de Quentin Averill

903, Pierce Street

La maison des Averill est bien plus jolie que la plupart de celles que l'on peut trouver à Innsmouth. C'est une demeure de style fédéral, qui a été récemment repeinte et qui peut se vanter de posséder une cour et des jardins bien entretenus. Le propriétaire est Quentin Averill, qui vit ici avec son fils et sa belle-fille, ainsi qu'avec leur fille de quatre ans, June. Jusqu'à une époque récente, la fille de Quentin, une vieille fille, vivait également ici, mais il y a quelques semaines, elle se suicida après avoir été violée par le bestial Ralsa Marsh.

Quentin Averill est un homme fier et sérieux âgé de presque 70 ans. Il a juré de se venger. En dépit de sa crainte des Marsh et de leurs protecteurs Profonds, il possède un secret qui le rend redoutable. Son grand-père, le Capitaine Gardner Averill, était lui-même un marchand fortuné qui connaissait bien les secrets de l'Orient. Il apprit d'un sage birman un rituel dangereux supposé permettre d'invoquer un puissant esprit serviteur.

C'est dans les années 1840, alors qu'il était depuis longtemps retiré des affaires, que Gardner Averill essaya le rituel pour la première fois. Son fils avait été tué par l'un des suivants d'Obed Marsh, un homme qui avait été ensuite relâché suite à l'intervention d'Obed. Mis en rage, Gradner et son autre fils – le père de Quentin – se saisirent de la flute de bois gravé que le sorcier birman avait donné et lors du solstice d'été, ils invoquèrent et lièrent un Serviteur des Autres Dieux. Ils ordonnèrent à cette créature de trouver et de tuer le meurtrier du fils d'Averill, une tâche que la créature accomplit avec délectation. Depuis, respectueux du pouvoir des Averill, les Marsh ont évité de croiser leur route pour ne pas provoquer l'ire de la famille.

Mais cela se passait avant que l'insolent Ralsa Marsh n'agresse la fille de Quentin, Patricia, la poussant au suicide. Quentin a depuis prévenu Barnabas Marsh qu'il comptait bien envoyer « le protecteur démoniaque des Averill » sur Ralsa, et que les Marsh seraient bien avisés de rester en dehors de tout ça. De façon surprenante, Barnabas a acquiescé, même s'il a prévenu Ralsa Marsh et son père, le Docteur Rowley Marsh, des intentions d'Averill.

Pendant ce temps, le fils de Quentin, Joseph Averill, 39 ans, et son épouse Laura, 35 ans, craignent le pire. Ils ont essayé de convaincre le vieil homme des dangers possibles pour leur fille de 4 ans, June, mais il est trop fier et trop entêté pour les écouter. Il prévoit d'accomplir le rituel très bientôt, et étudie le vieux journal de la famille dans ce but. En utilisant la flûte de bois sculpté (enchantée pour ajouter 20% aux chances de réussir à lancer le sortilège), Quentin invoquera et liera un Serviteur des Autres Dieux et l'enverra pour tuer Ralsa Marsh.

Complexité : Délicat (30%)
Durée : jours
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilège : Invoquer/Lier un Serviteur des Autres Dieux

Pour l'essentiel d'entre eux, les membres de la famille Averill ne se mêlent pas des affaires d'Innsmouth. Joseph est conducteur routier pour la conserverie de poissons Billingham tandis que Quentin est menuisier. Ils ne parleront pas volontiers de l'ombre qui plane sur Innsmouth.

Quentin Averill

Quentin Averill est un vieil homme de petite taille, au teint hâlé et au regard inquisiteur. Il porte sur le visage une expression sérieuse et sévère. Le crâne largement dégarni, il porte une longue barbe grise et de petites lunettes à montures dorées. Il est toujours vêtu d'une veste noire et d'une chemise blanche. Son vieux mousquet est huilé et nettoyé en permanence.

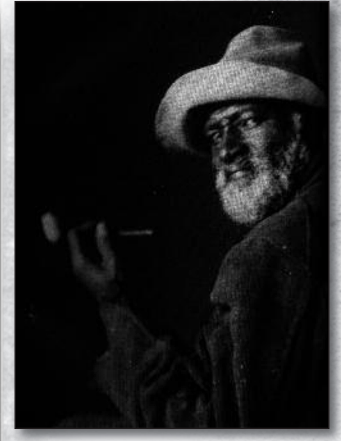
Joseph Averill

Joseph Averill est un homme tranquille et modeste. Ami d'enfance de l'hybride Warren Billingham, Joseph a réussi à obtenir un emploi de chauffeur routier pour la conserverie Billingham. Au fil des ans, Averill et Billingham se sont éloignés l'un de l'autre, au fur et à mesure que l'hybride perdait son humanité. Joseph aime son métier car il lui permet de quitter régulièrement Innsmouth. Il aimerait emmener sa famille loin de la ville, mais son père est trop fier pour prendre la fuite et Joseph a peur de laisser le vieil homme tout seul dans cette ville.

403 La demeure de Lester Davis

205, Place of Hawks Road

Lester Davis vit dans cette petite maison de plain-pied, recouverte de lierre, et entourée



Quentin Averill

67 ans, capitaine et charpentier

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	00
Points de Vie	12
Santé Mentale	53

Compétences

Athlétisme	40%
Crédit	60%
Gestion d'entreprise	65%
Métier : Charpentier	90%
Métier : Mécanique	75%
Mythe de Cthulhu	10%
Persuasion	55%
Sciences Formelles : Astronomie	20%
Sciences Humaines :	
- Anthropologie	10%
- Histoire	35%
Sciences Occultes	20%
Trouver Objet Caché	45%

Combat

• Marteau	85%
Dégâts 1D6+1+Impact	
• Bagarre	70%
Dégâts 1D3	
• Mousquet	55%
Dégâts 1D10	

Sortilège

Invoquer/Lier un Serviteur des Autres Dieux

Jospeh Averill

39 ans, conducteur routier

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	46

Compétences

Athlétisme	30%
Comptabilité	20%
Conduite	70%
Marchander	40%
Métier : Charpente	55%
Métier : Mécanique	65%
Mythe de Cthulhu	40%

Combat

• Bagarre	55%
Dégâts 1D3+Impact	
• Nerf de bœuf	35%
Dégâts 1D6+Impact	

Rich Gorton

56 ans, père dégénéré

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	04	Connaissance	20 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	55%
Conduite	70%
Discrétion	55%
Ecouter	55%
Métier : électricité	25%
Métier : Mécanique	70%
Pister	55%
Se Cacher	45%
Trouver Objet Caché	60%

Combat

• Bagarre	65%
Dégâts 1D3+Impact	
• Arts martiaux	45%
Dégâts : spécial	
• Manche de pioche	60%
Dégâts : 1D8+Impact	
• Fusil	70%
Dégâts : 2D6	



par un jardin impeccable parsemé de massifs de rosiers et de parterres de fleurs. A l'arrière, un petit potager fournit à Lester des légumes frais pendant les mois d'été. Le grillage de la clôture est également couvert par le lierre et par d'autres variétés de végétaux grimpants. Les plantes de Lester dont toujours les premières à fleurir, les plus belles et les plus odorantes. Ses récoltes sont fréquentes et abondantes.

Lester est grand bonhomme en surpoids, calme et timide, le visage éclairé par d'immenses yeux vitreux. Il adresse rarement la parole à quelqu'un, préférant parler à ses plantes. Il est le jardinier et le gardien du parc de la demeure des Marsh, et il passe au moins trois jours par semaine à travailler dans leur propriété, sur Washington Street. Il sait que les Marsh font partie intégrante de la maladie qui frappe la ville, mais il se montrera distant si des étrangers viennent discuter avec lui.

Lester possède une empathie particulière avec les plantes. Les végétaux peuvent s'animer et lui porter secours s'il est agressé, menacé ou même simplement effrayé. Dans son jardin, les personnes qu'ils attaquent doivent réussir un test d'Athlétisme chaque round ou subir 1D3 points de dommages dus aux blessures que causent les branches des arbres, arbustes et la pression des plantes grimpantes. A l'intérieur de sa maison, les nombreuses plantes en pot peuvent occasionner 1D2-1 points de dommages chacune. Si des agresseurs tuent Lester, le lierre et les autres végétaux extérieurs se regroupent pour faire écrouler les murs de la demeure afin d'écraser tous ceux qui se trouvent à l'intérieur. Les plantes ont 10% de chances cumulatives par round d'y parvenir. L'effondrement de la maison cause 1D20 points de dommages à tous ceux qui se trouvent à l'intérieur.

Compétences particulières : Botanique 95%, Connaissance d'Innsmouth 50%, Mythe de Cthulhu 10%.

404 Château d'Eau et station de pompage

512, Place of Hawks Road

Ce réservoir de forme cylindrique, construit en bois, fait douze mètres de diamètre. Il est juché à quinze mètres au-dessus du sol. Une échelle de bois bancale installée le long d'un de ses pieds permet d'accéder à un chemin de ronde délabré, doté d'une rambarde de bois, qui entoure le sommet. Depuis cette position surélevée, on peut observer toute la ville. La citerne est ancienne, et des fuites surviennent fréquemment. Elles sont colmatées avec du goudron et des plaques de métal. L'eau y est acheminée par une petite station de pompage située juste à côté.

405 La demeure de William Henry Parker III

508, Adams street

Située dans le voisinage immédiat des beaux quartiers d'Innsmouth, cette bâtisse de style fédéral élevée d'un étage reste de facture modeste. Elle fut bâtie par le capitaine William

Henry Parker et est dorénavant habitée par un de ses descendants, William Henry Parker III. Ce dernier, âgé de 32 ans, est ouvrier à la conserverie Martin. Son travail épuisant et répétitif est aux antipodes de la carrière aventureuse de son grand-père. Sa femme Doris, âgée de 35 ans, s'occupe de leurs trois jeunes enfants. Tous les membres de la famille ont du sang profond dans les veines, bien qu'ils soient parmi les hybrides dont l'apparence est la moins anormale.

La famille Parker n'est pas bien riche. Doris, en particulier, rêve d'une vie plus aisée. Pour une somme raisonnable, ils sont susceptibles de révéler quelques-uns des secrets d'Innsmouth. William est un individu de petite taille et extrêmement nerveux. Il exigera le secret absolu, et ira jusqu'à proposer une rencontre discrète la nuit dans une localité voisine telle que Ipswich, Rowley ou Newburyport.

Les Parker possèdent également d'autres informations pouvant intéresser les investigateurs. Parmi les papiers laissés par le grand-père se trouvent plusieurs journaux de bord de ses navires, qui relatent en détail ses voyages en Orient au début du 19e siècle. L'un d'eux en particulier décrit la rencontre du capitaine Parker avec un prêtre chinois nommé Lang-Fu, qui y est présenté comme un sorcier en contact avec des divinités sous-marines. Le capitaine Parker s'intéressa beaucoup à cet homme, et lui parla de son contemporain, le capitaine Obed Marsh, et des rumeurs de ce qu'avait découvert ce dernier dans le Pacifique Sud. Lang-Fu donna alors au capitaine Parker un grimoire sacré et lui demanda de le remettre à Obed. Mais après avoir lu une partie du grimoire, Parker fut tellement horrifié par ce qu'il y découvrit qu'il le dissimula dans sa maison et qu'il ne contacta plus jamais Lang-Fu. Un test de Trouver Objet caché réussi permet de retrouver cet ouvrage (une traduction anglaise du *Texte de R'lyeh*) sur une étagère cachée dans la bibliothèque des Parker. Ces derniers accepteront de leur vendre le livre pour 50 dollars.

Compétence particulière : Connaissance d'Innsmouth 55%

406 La maison des Gorton

106, Adams Street.

Cette bâtisse à l'allure négligée est la demeure d'une famille de dégénérés, les Gorton : le père, Richard (56 ans), la mère Sandra (34 ans), les fils Mike et Scott (20 et 15 ans). Bien qu'ils soient tous humains, ils n'en sont pas moins abjects. Leur jardin est grand, envahi par les broussailles, hérissé de morceaux de bois et de métal, de bouts de tuyaux, de tas de briques, de pièces détachées de voitures et d'autres déchets non identifiables. Deux camions cabossés mais encore en état de marche sont garés au fond du terrain. La maison proprement dite est petite. Les carreaux des fenêtres sont brisés pour la plupart, et ont été remplacés par des bouts de chiffons ou des morceaux de volets. Un grand chien nommé Rip est enchainé à l'arrière. Il aboie presque en permanence.

Les Gorton sont des fripouilles sans moralité qui subsistent en effectuant des petits boulots un peu partout en ville, généralement pour les familles d'hybrides. Il leur arrive de travailler pour des humains, mais ils doivent dans ce cas être surveillés de près. Ce sont des voleurs invétérés. Habituellement, quand ils ont besoin ou envie de quelque chose, ils le volent dans une épicerie, une quincaillerie ou dans n'importe quel magasin faisant l'affaire. Ils sont connus en ville pour être particulièrement violents et dangereux, et il est rare que quelqu'un cherche à les arrêter. Robert Marsh, le grand prêtre de l'Ordre Esotérique de Dagon, fait souvent appel à eux, et les paye pour qu'ils s'occupent des fauteurs de trouble qui trainent en ville. On peut faire confiance aux Gorton pour menacer, intimider, brutaliser ou attaquer des investigateurs trop curieux, si Marsh l'estime nécessaire. En échange de leurs services, les hommes de la famille Gorton sont parfois autorisés à se distraire chez eux avec des femelles Profond. De temps en temps, ils ont droit à une humaine kidnappée. Sandra Gorton est une épouse et une mère entièrement dévouée à sa famille, et elle est aussi folle que le reste de la bande.

La maison des Gorton

Mike Gorton

20 ans, fils aîné dégénéré

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	04	Connaissance	20 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	55%
Conduite	40%
Discrétion	35%
Ecouter	30%
Pister	40%
Se Cacher	30%
Trouver Objet Caché	40%

Combat

- Bagarre 60%
  Dégâts 1D3+Impact
- Arts martiaux 65%
  Dégâts : spécial
- Poignard 45%
  Dégâts : 1D4+2+Impact
- Fusil 55%
  Dégâts : 2D6

Scott Gorton

15 ans, fils cadet dégénéré

[Illustration de Scott Gorton]

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	03	Connaissance	15 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	70%
Discrétion	60%
Ecouter	55%
Nage	55%
Pister	60%
Se Cacher	60%
Trouver Objet Caché	35%

Combat

- Bagarre 55%
  Dégâts 1D3+Impact
- Couteau 30%
  Dégâts : 1D 3+Impact
- Carabine 50%
  Dégâts : 1D6+2

Rip

Le chien idiot des Gorton

FOR	10
CON	12
TAI	06
POU	06
DEX	14

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de vie	09

Compétence

Pister à l'odeur	50%

Armes

• Morsure	30%
Dégâts	1D6

Zadok Allen

96 ans, vagabond trop bavard

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	00
Points de Vie	13
Santé Mentale	23

Compétences

Athlétisme	35%
Connaissance d'Innsmouth	60%
Discrétion	45%
Ecouter	60%
Mythe de Cthulhu	10%
Sciences Humaines : Histoire	40%
Se Cacher	45%
Trouver Objet Caché	50%

Combat

• Bagarre	50%
Dégâts 1D3+Impact	

Rip

Rip n'aime pas les Profonds ni les hybrides. Il aboie furieusement quand l'un d'entre eux s'approche de lui, mais il n'a pas le courage nécessaire pour les attaquer. Néanmoins, si ses maîtres le lui ordonnent, il chargera férocement des humains. Il a peur des armes à feu, et il s'enfuira si un coup de feu est tiré près de lui.

407 L'hospice municipal

Northwest Fall Street.

Cet ancien corps de ferme élevé d'un étage est en très mauvais état. Il est situé presque à l'extrémité de Fall Street. Ses propriétaires actuels sont les Gilman, qui l'ont acheté il y a quelques années de cela, quand la précédente propriétaire, la vieille Lady Warnes, est morte de vieillesse. Depuis, le bâtiment sert d'asile de nuit, et abrite la poignée d'habitants d'Innsmouth qui n'ont pas les moyens de vivre ailleurs. Tous les pensionnaires actuels sont des humains. Une chambre coûte quelques cents la nuit, un repas quelques pièces de plus. Les chambres sont pleines de courants d'air, souvent bondées et infestées de cafards et de rats.

Les repas sont le plus souvent froids et agrémentés d'insectes. Ce sont les pensionnaires qui, à tour de rôle, font la cuisine et la lessive, la plupart du temps n'importe comment. L'endroit empeste la sueur, l'urine, l'alcool et le tabac bon marché.

La plupart des locataires actuels se souviennent du vieux Zadok Allen, un ivrogne de 96 ans qui vivait ici jusqu'à l'été dernier, durant lequel il a mystérieusement disparu. Si les investigateurs cherchent à en savoir plus, les désœuvrés prétendront ne rien savoir. Ils craignent les Profonds et leurs alliés hybrides, surtout après ce qui est arrivé au pauvre vieux Zadok. Si on offre une bouteille d'alcool, un pensionnaire ira peut-être jusqu'à dire qu' « ils » se sont finalement débarrassés de Zadok parce que ce dernier parlait trop, mais le vieil homme n'en dira pas plus. Il n'y a plus rien ici qui ait appartenu à Zadok, et son ancienne chambre est désormais occupée par une poignée de vieux démunis pathétiques.

Un seul résident osera éventuellement discuter avec les investigateurs. C'est un pêcheur d'origine polonaise, plein d'amertume, nommé Walter Bielacki. C'est un homme de 58 ans, bourru, qui sent le whisky à plein nez. Il racontera comment lui et plusieurs autres familles polonaises débarquèrent ici il y a quarante ans, pensant avoir trouvé une terre d'accueil où démarrer une nouvelle vie en Amérique. Ils essayèrent de vivre de la pêche à Innsmouth, mais ils retrouvèrent fréquemment leurs filets et leurs bateaux mystérieusement détériorés. Mis dans l'incapacité de subsister, la plupart des Polonais quittèrent la ville pour s'installer plus au sud, sur la côte. Quelques-uns parmi les immigrants choisirent de rester malgré tout, se contentant de vivoter. Ils sont depuis presque tous morts ou partis. Walter est le dernier à habiter encore en ville. Il ne sort pour ainsi dire jamais son bateau. Bielacki se souvient de Zadok Allen et de ce que le vieil homme racontait à propos des Marsh, qui auraient ramené de l'océan des démons à forme de poissons pour les aider à contrôler la ville. Etant donné ce qui est arrivé à ses compatriotes pêcheurs – et à Zadok lui-même – Walter pense que ces histoires sont probablement vraies. S'il monte assez en pression, Bielacki se met à fulminer et à maudire les Marsh pour tout ce qu'ils lui ont fait et ce qu'ils ont fait à la ville. Les autres pensionnaires du refuge s'écarteront alors de lui, craignant les représailles qu'il risque d'attirer sur eux. Par la suite, à la discrétion du gardien, Walter pourra être porté disparu ou même retrouvé flottant sur le ventre dans les eaux du port.

Si les investigateurs visitent l'hospice municipal avant l'été (par exemple dans le cadre du scénario « La Lumière Occultée »), ils pourront éventuellement apercevoir le vieux Zadok avant que l'Ordre Esotérique le fasse disparaître. S'il le souhaite, le gardien pourra se baser sur la nouvelle de Lovecraft *Le Cauchemar d'Innsmouth* pour mettre en place cette rencontre.

Quartier 5
Les quartiers commerçants et les usines sur le fleuve

Ce quartier s'étend le long du fleuve, depuis le pont de Water Street à l'Ouest jusqu'au pont de la voie ferrée située à la frontière de la ville. Il est délimité par Dock Street au Nord et par Bank Street, Paine Street et State Street au Sud. Les berges du cours d'eau étaient autrefois une zone d'intense activité industrielle, mais elles sont à présent quasiment désertées. Les moulins, les usines et les entrepôts, autrefois très actifs sont vides et tombent en ruine. Les seuls lieux encore en activité dans le quartier sont la raffinerie d'or des Marsh, la caserne des pompiers et quelques conserveries de poisson.

Le Manuxet coule dans une gorge profonde et rocailleuse qui coupe la ville en deux. On peut observer des chutes d'eau en bas de Lafayette Street, Broad Street et Fall Street. Les gorges s'élargissent pour atteindre leur point le plus haut près de Federal Street, où les vieux moulins et les usines désaffectées se cramponnent aux flancs du ravin comme des bernacles.

501 La raffinerie Marsh

Rive nord de la rivière.

La raffinerie d'or des Marsh se dresse sur un promontoire rocheux de la rive nord, situé en à pic au dessus de la dernière chute du Manuxet. Cette petite construction de brique surmontée d'un beffroi blanc et de nombreux tuyaux de cheminées était à l'origine l'atelier

La compagnie de raffinage Marsh

de foulage des Waite, construit au milieu du 18e siècle. Racheté par Obed Marsh dans les années 1820, il fut converti en raffinerie d'or. Bien que censé être encore en activité, l'endroit semble étrangement calme.

La raffinerie utilise en théorie un procédé nommé cyanuration pour extraire l'or du minerai brut. Selon cette méthode, le bloc de minerai est placé dans une cuve avec une solution faiblement dosée en cyanure : l'or est ensuite séparé quand on le met en contact avec du zinc. Il est ensuite extrait puis coulé en lingots. L'équipement est constitué d'une grande cuve pour la solution de cyanure, d'un broyeur destiné à transformer le minerai en poudre ainsi que des locaux nécessaires à l'extraction et au coulage de l'or. En y regardant de plus près, et en réussissant un test de Métier: Mécanique, Sciences Formelles :Chimie ou Sciences de la Terre :Géologie, les investigateurs pourront déterminer que la raffinerie est, au mieux, à moitié opérationnelle. La cuve à cyanure est percée et ne contient qu'une vieille solution polluée. Quant au broyeur, il n'a apparemment pas fonctionné depuis des années. Seules les machines destinées à l'extraction et au coulage sont en état de fonctionnement et montrent d'ailleurs des signes d'utilisation récente.

A peine une demi-douzaine de personnes travaillent ici. Tous sont des hybrides taciturnes. Bien qu'appartenant à Barnabas Marsh, l'affaire est ostensiblement dirigée par son fils Sebastian qui, à son tour, en a confié la gestion quotidienne à son fils Jacob. Barnabas Marsh ne se rend jamais à la raffinerie ou dans ses bureaux. Sebastian ne vient que rarement. On trouve habituellement Jacob, soit à la raffinerie, soit dans les bureaux situés au sud du fleuve (707).

Les ouvriers renvoient les étrangers curieux, et refusent de parler à quiconque de leur travail. Les visiteurs importants ou qui ont une allure d'agents du gouvernement sont orientés vers les bureaux. Même les inspecteurs du travail de l'Etat doivent obtenir l'accord de la direction avant d'être autorisés à entrer. La nuit, un gardien hybride, armé, Robert Ballant, patrouille dans l'usine. Il tirera pour tuer et demandera de l'aide par téléphone si besoin est. Si les investigateurs parviennent à s'introduire malgré tout dans la place, ils n'y trouvent pas grand-chose d'intéressant.

502 La gare de chemin de fer

A l'extrémité ouest de Bank Street.

Cette ligne reliait autrefois Innsmouth à Rowley, mais fut abandonnée par la compagnie ferroviaire en 1889. La gare, construite en pierre dans un style neo-gothique, est située au sud du fleuve. Elle est à présent vide si l'on excepte des colonies de ratons-laveurs et de hiboux. Un pont couvert décati ressemblant à

Robert Ballant

28 ans, gardien de nuit

Caractéristiques

APP	06	Prestance	30 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	05	Connaissance	25 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	30%
Discrétion	45%
Ecouter	50%
Se Cacher	50%
Trouver Objet Caché	65%

Combat

- Bagarre 70%
  Dégâts 1D3+Impact
- Arts martiaux 65%
  Dégâts : spécial
- Poignard 60%
  Dégâts : 1D4+2+Impact
- Fusil 75%
  Dégâts : 2D6





Le chemin de fer

une grange permet à la voie ferrée de franchir le tout proche Manuxet. Les rails rongés par la rouille, posés sur des traverses en piteux état s'enfoncent ensuite dans les marais salants vers le nord-ouest et Rowley. La gare pourrait servir de cachette à quelqu'un qui devrait fuir la colère des habitants d'Innsmouth.

Le pont abrite une colonie de plusieurs centaines de chauve-souris. Quiconque amène de la lumière à l'intérieur du tunnel se retrouve pris au milieu d'une nuée de ces créatures affolées. Même si elles ne provoquent pas de dommages physiques, elles pourront causer une perte de 1/1D2 points de Santé Mentale. Un épisode particulièrement cauchemardesque pourra même provoquer chez un investigateur une phobie des chauves-souris. En outre, un trou dangereux entre deux traverses nécessitera un test d'Athlétisme pour être franchi. Un échec entraîne une chute dans le Manuxet, une perte de 1D6 points de vie et le risque d'être emporté dans les flots jusqu'au port. Un investigateur qui tombe dans le fleuve pourra effectuer un test de Nage avant chacune des trois cascades situées entre le pont et le port. Un échec implique 1D8 points de dommages dus à la noyade en plus de 1D2 points dus aux coupures et autres contusions qu'entrainent les chocs contre les rochers. Un test de Nage est accordé avant chacune des deux autres chutes d'eau. Si un investigateur est ainsi emporté jusqu'au port, et qu'il est toujours vivant, il aura ensuite la possibilité d'effectuer d'autres tests de Nage pour rejoindre la rive.

503 La caserne des pompiers

100, Paine Street.

La petite caserne de pompiers d'Innsmouth est dans un état déplorable. Elle abrite deux antiques pompes à incendies. Seule une équipe de quatre pompiers y travaille à plein temps, mais ils peuvent compter sur de nombreux renforts si nécessaire. Actuellement, une seule pompe est en état de marche.

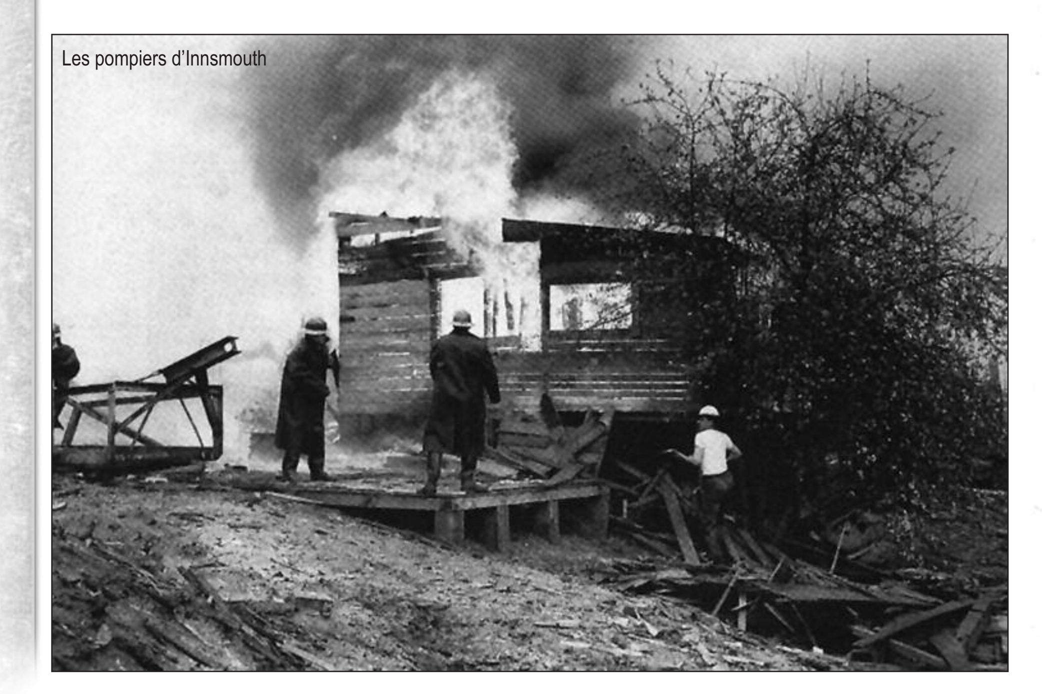
Le capitaine des pompiers d'Innsmouth, est Arthur Stowes. Cet homme de 53 ans est un humain négligé et taciturne. Tous les pompiers, y compris la plupart des volontaires, sont des humains. Les hybrides ne font que peu de cas de ces responsabilités civiques.

Les pompiers ont peur des étrangers et refuseront de répondre à des questions indiscrètes. Evoquer le disparu Zadok Allen, qui venait fréquemment à la caserne, renforcera visiblement leur état d'anxiété.

504 Des usines désertées et en ruine

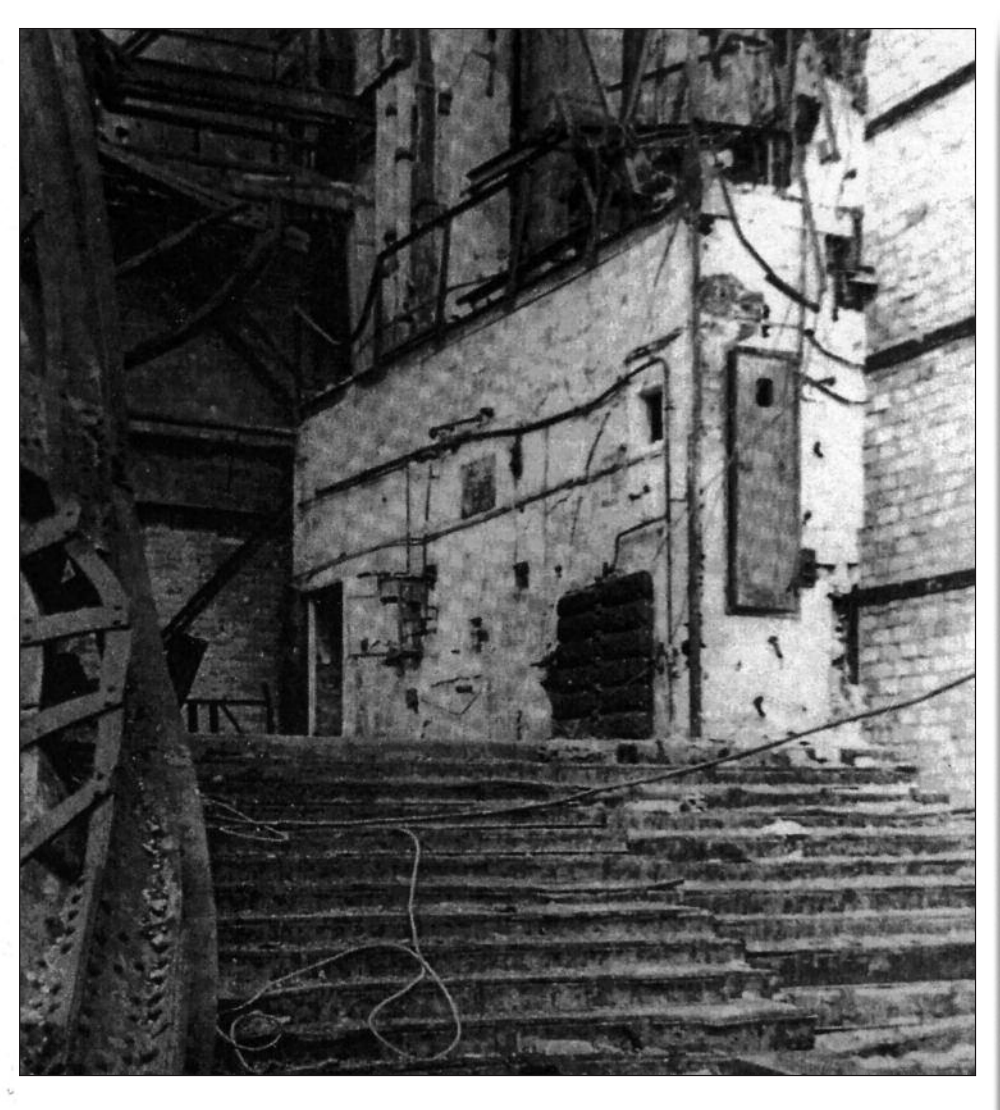
Le long des rives du Manuxet.

Quand les industriels d'Innsmouth déménagèrent dans d'autres villes, au milieu du 19e siècle, ils emportèrent avec eux toutes les machines de ces ateliers, et ne laissèrent der-



Les pompiers d'Innsmouth





rière eux que des bâtiments vides. La plupart de ces constructions en ruine, aux vitres brisées, avaient été érigées à la fin du 18e siècle ou au début du 19e. Elles sont généralement de plain-pied ou élevées d'un étage. Quelques-unes arborent encore de vieilles pancartes presque effacées proclamant « Laines Southwick », « Foulages Jackson Pierce », « Phillips », etc. Une ou deux constructions possèdent encore des roues à eau, brisées et pourries. A l'intérieur, on ne trouve que débris et poussière, ainsi que des emplacements vides qui accueillaient autrefois des machines diverses. Les seules choses que les investigateurs pourront trouver en explorant ces ruines sont des nuages de poussière et quelques familles de rats.

En 504 A, juste à l'ouest du pont d'Adams Street, sur la rive nord du fleuve, se dresse un vieux moulin à blé branlant, qui surplombe l'eau de manière précaire. Si les investigateurs y pénètrent, le cumul de leurs TAI respectives indiquera le pourcentage de chances qu'a l'édifice de basculer dans le fleuve. Tous les investigateurs présents à l'intérieur subissent alors 2D6 points de dégâts dus à la chute. Ils devront ensuite réussir un test d'Agilité et un autre de Nage pour s'extraire des débris qui coulent et regagner la berge. Rater le test d'Agilité implique que le personnage est coincé dans les décombres et entraîné par le fond. Il commencera dès lors à se noyer. Un test d'Agilité sera autorisé lors de chaque round suivant. Si le test de Nage est raté, l'investigateur est emporté par les eaux vers le port, comme décrit à la référence 502, La gare de chemin de fer.

505 Entrepôts abandonnés et en ruine

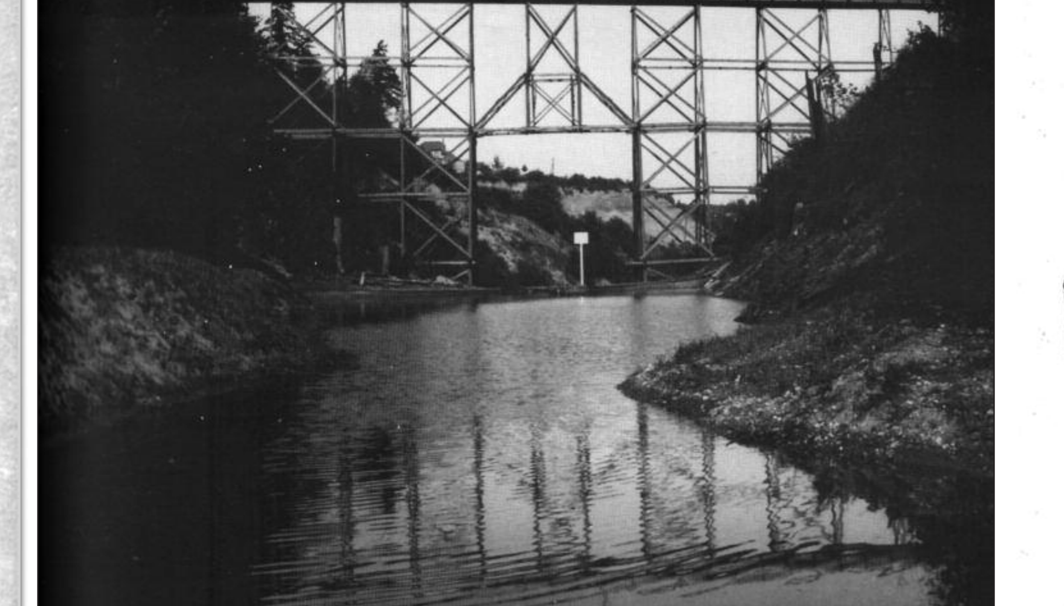
Le long des docks et de Bank Street.

Ces bâtiments de brique et de pierre furent érigés vers la fin du 18ème siècle pour stocker les marchandises produites par l'industrie textile d'Innsmouth, ainsi que les cargaisons exotiques ramenées lors des derniers voyages à but commercial vers la Chine. Ils tombent à présent en ruine. Ce sont en règle générale des bâtisses rectangulaires élevées d'un étage dont le plancher de bois est en grande partie pourri. Des mécanismes de poulies étaient installés pour amener les marchandises au niveau supérieur. Les fenêtres sont habituellement le privilège de l'étage seulement, et ont été condamnées par des planches clouées. La plupart des entrepôts sont vides depuis longtemps (voir 802). Si les investigateurs les explorent, ils ne trouveront qu'un amas de brique effritée et de bois pourri, des bandes de rats détalant et à l'occasion des ballots de tissu moisi. Les bâtisses arborent habituellement en façade les noms des entreprises indiquées sur les frontons des usines voisines.

506 Un pont dangereux

Washington Street, au-dessus du Manuxet

Ce pont décrépit en bois est doté de balustrades et renforcé de supports de fer. Des pancartes fixées à chaque extrémité préviennent les éventuels utilisateurs : « Pont Dangereux. A vos risques et périls ».
Pour des investigateurs traversant à pied, il y a 3% de chances par 10 points de TAI que le pont s'écroule subitement et soit précipité dans la rivière. Doublez ces chances si les investigateurs courent. Une automobile légère classique, telle que la Ford T par exemple, a 60% de chances de faire céder l'édifice. Des véhicules plus lourds courront un plus grand risque encore. Consultez la référence 502 pour les effets d'une chute dans la rivière.



507 Les conserveries de poisson

Situées le long de Water Street

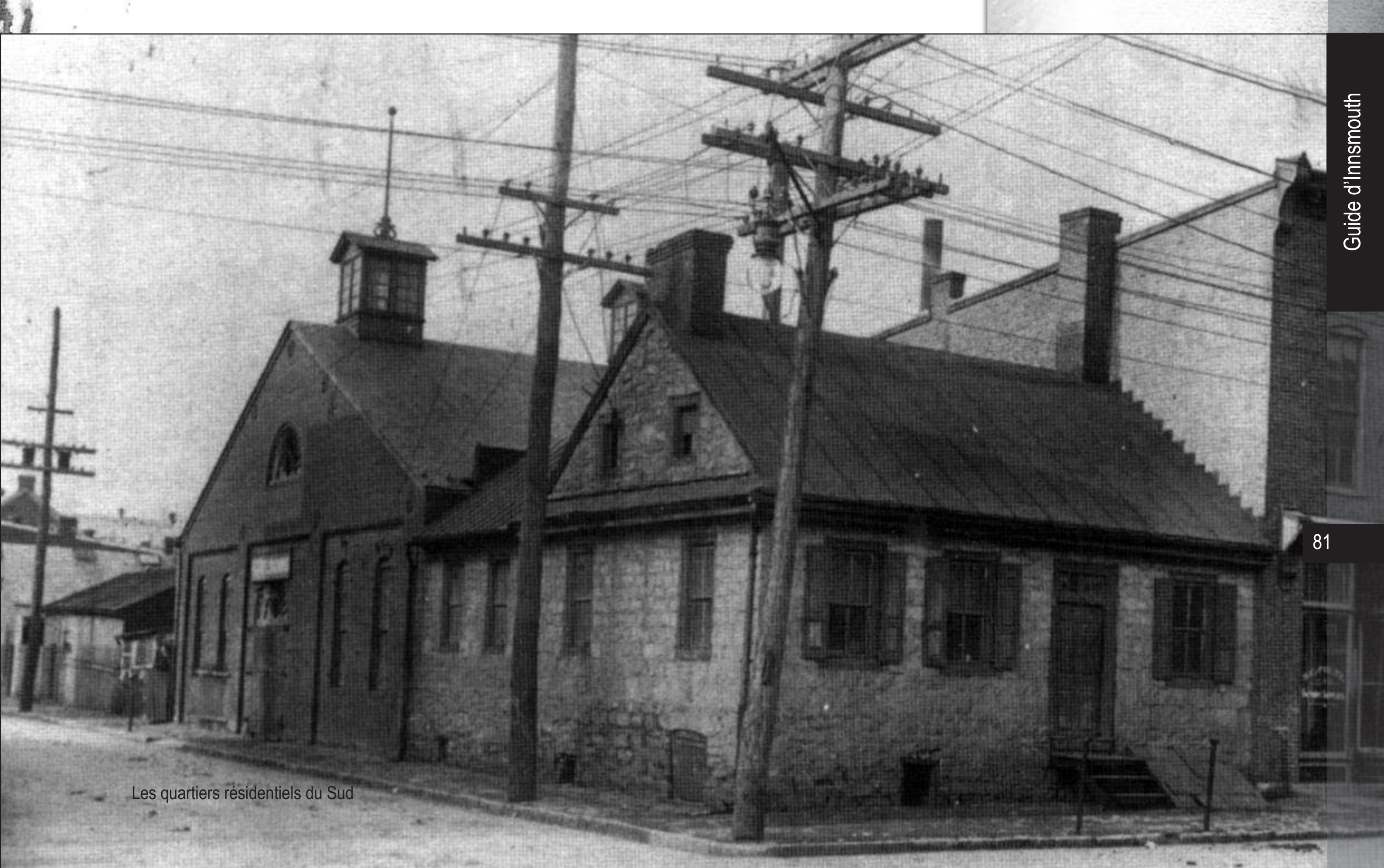
Ces trois bâtiments ramassés constituent l'une des seules entreprises industrielles encore en activité à Innsmouth. L'endroit empeste le poisson. C'est là que le poisson et les crustacés pris par les pêcheurs locaux sont pesés, achetés, conditionnés et expédiés vers l'est du Massachussetts. Des chauffeurs routiers livrent quotidiennement les villes d'Arkham, de Newburyport, de Lowell, de Lawrence, d'Haverhill entre autres. L'entreprise est détenue conjointement par Warren Billingham, Jonas Waite et Douglas Martin, qui sont tous trois des hybrides fortunés. C'est le plus gros employeur de la ville. Les propriétaires préfèrent employer des hybrides quand ils ont le choix, car ils préfèrent avoir des employés en qui ils peuvent avoir confiance.

Quartier 6
Les quartiers résidentiels du Sud

De la même façon que la zone équivalente au Nord, ce quartier comprend les parties de la ville situées en dehors du nouveau quartier marchand et des taudis de la rive sud. Ici, la plupart des bâtiments sont des habitations privées dont la construction remonte à la fin du 18e siècle ou au début du 19e. Quelques maisons plus récentes sont dispersées ici et là, mais aucune d'entre elles n'est postérieure à la Guerre de Sécession.

Des demeures plus élégantes, construites en brique, se trouvent au sud de Bank Street, mais la moitié d'entre elles seulement paraissent habitées. Au sud de Garrison Street et à l'ouest de Place of Hawks Street, les maisons sont de plus en plus délabrées. Certaines ne sont plus que des taudis crasseux, et la plupart est abandonnée. Les autres bâtisses de ce quartier sont dans un état moyen, et seule une sur deux environ est occupée.

Les habitants des lieux sont majoritairement humains, et seuls quelques hybrides vivent parmi eux. La plupart des humains qui habitent à Innsmouth vivent d'ailleurs dans ce quartier où leur nombre leur donne une impression de sécurité. Malgré tout, ils évitent les étrangers et redoutent les problèmes que ceux-ci risquent d'amener avec eux. Les gens ici préfèrent s'occuper de leurs propres affaires et s'attendent à ce tout le monde fasse de même. Ici, les investigateurs verront plus de gens dans les rues qu'ailleurs dans la ville, mais leur conversation se limitera à des bavardages banals ou à des indications de direction. La plupart des rues de ce quartier ont des trottoirs, même si la plupart sont dans un état lamentable. Les rues sont dans un état est un peu meilleur que dans certaines autres zones de la ville, mais plus on s'éloigne du quartier marchand, plus elles sont dégradées. Marsh Street, Eliot Street, Bank Street, Bates Street et South Street sont sans doute les mieux entretenues, et certaines de leurs portions sont pavées de briques bien ajustées. Garrison Street et Place of Hawks Street sont en terre battue et se transforment fréquemment en bourbiers infranchissables dès qu'une forte pluie survient. Seules Federal Street, Eliot



Les quartiers résidentiels du Sud



Bernard Slocum

40 ans, pompiste

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	38

Compétences

Athlétisme	40%
Conduite	40%
Connaissance d'Innsmouth	45%
Discrétion	45%
Ecouter	35%
Métier : Electricité	35%
Métier : Mécanique	75%
Premiers Soins	45%
Se Cacher	35%
Trouver Objet Caché	45%

Combat

• Bagarre	55%
Dégâts 1D3 + Impact	
• Arts martiaux (saisie)	50%
Dégâts : spécial	
• Gourdin	45%
Dégâts 1D6+ Impact	

Street et Bank Street ont des candélabres, mais ces derniers sont largement espacés et bien souvent en panne.

601 Le locataire

510, Babson Street.

Dans cette modeste demeure élevée d'un étage, datant du début du 19e siècle, vivent Ervin et Millie Padgett, un couple d'humains proche de la cinquantaine. Ervin porte d'épaisses lunettes. C'est un charpentier compétent qui réalise de petits travaux un peu partout dans la ville. Millie passe le plus clair de son temps à s'occuper du grand potager qui s'étend derrière la maison. Pour augmenter leurs maigres revenus, ces gens pacifiques et sans méfiance louent leur sous-sol à un autre habitant de la ville, un hybride sournois nommé Kermit Allen Rawes. Ils ne se doutent pas que celui qui loge sous leurs pieds est assurément moins qu'humain.

Kermit Allen Rawes

Rawes est âgé de 30 ans. Il collectionne les livres anciens, mais c'est en fait un espion hybride, qui surveille la population humaine locale et rapporte toute activité suspecte aux autorités. Il vit du commerce des livres rares, et quitte souvent la ville pour son plus grand plaisir durant de longues semaines pour des voyages d'affaires dans toute la Nouvelle-Angleterre. Il entretient des relations épistolaires avec des bibliophiles du monde entier. Sa bibliothèque, qui contient des ouvrages sélectionnés avec soin, occupe plus de la moitié de l'espace dont il dispose, le reste étant consacré à un lit étroit.

La collection privée de Rawes contient de nombreux ouvrages rares et d'autres qui le sont moins. Ils sont en général consacrés à des sujets occultes, comme la démonologie ou l'alchimie. Ses ouvrages les plus remarquables sont notamment : une première édition peu courante du livre de Ward *Prodiges Thaumaturgiques de la Canaan de Nouvelle-Angleterre*, une copie manuscrite unique des *Monstres et leurs semblables*, et l'épaisse brochure des *Tessons d'Eltdown*. Rawes connaît bien la collection de livres du Mythe que possède la bibliothèque de l'Université Miskatonic. Avant que leur accès ne soit interdit par le Dr Armittage, l'espion hybride s'était rendu à Arkham à de nombreuses reprises pour consulter ces ouvrages.

Compétences particulières :
- **Rawes** : ses statistiques complètes se trouvent dans le scénario « Une vieille connaissance »
- **Ervin** : Métier :Menuiserie 90%, Métier : Pêche 90%
- **Millie** : Sciences de la vie :Botanique 90%, Métier : Cuisine 90%

602 La famille de Bernard Slocum

903, Babson Street.

Cette bâtisse élevée d'un étage, qui parait abandonnée de prime abord, est la demeure d'une famille humaine, les Slocum : Bernard, 40 ans, son épouse Louise, 35 ans, et leurs filles Andrea, 17 ans, et Jane, 8 ans. Bernard est un homme massif et grassouillet, arborant une barbe de trois jours. Son épouse est une femme très maigre à l'air triste. Bernard travaille à la station-service de Ken Martin, la seule d'Innsmouth (voir 712). Il y sert parfois l'essence mais le plus souvent, il livre en charbon et en bois de chauffage les habitations de toute la ville. Louise s'occupe de leur jardin récalcitrant et essaie d'en tirer le maximum en mettant ce qu'elle récolte en conserves.

Il y a de cela quelques mois, les Slocum ont vécu une terrible tragédie. Une nuit, alors qu'elle revenait de chez une amie, leur fille Andrea a été agressée par une bande. Ils se sont montrés si brutaux que la jeune fille tomba peu après dans un état catatonique. Depuis, il est devenu évident qu'elle avait été violée. Son ventre s'arrondit de plus en plus car elle entre dans le troisième trimestre de sa grossesse non désirée. Les Slocum ne se font aucune illusion et sont persuadés que les coupables sont des hybrides.

Affronter directement ces derniers n'est pas envisageable, mais les Slocum proposeront leur aide à ceux qui le feront. Il est fort possible que Bernard surgisse juste au moment où les investigateurs sont en mauvaise posture, pour leur indiquer un abri temporaire, les approvisionner en carburant pour leurs voitures, leur prêter son vieux camion modèle T ou leur indiquer une cache secrète de dynamite (601). Si les personnages en viennent à trop compter sur son aide, il risque d'être démasqué et éliminé par les hybrides.

Après la rencontre initiale avec les Slocum, le gardien peut souhaiter que les investigateurs soient présents quand survient à la naissance de l'enfant d'Andrea. Ce qui filtre hors des murs de la maison ce jour-là est laissé à l'appréciation du gardien, mais les témoins directs de l'accouchement devraient perdre 0/1 points de Santé mentale, même si le bébé a l'air normal. S'il est monstrueux, la perte de Santé Mentale s'élèvera à 1/1D6 points, en fonction de l'imagination et des capacités descriptives du gardien. Les Slocum tiendront absolument à tuer un bébé monstrueux, en le noyant aussitôt dans un grand seau d'eau. La survie ou non d'Andrea suite à son dur labeur est laissée à l'appréciation du gardien.

Compétences particulières (Louise) : Botanique 70%, Cuisine 75%, Premiers soins 75%.

603 L'école

808, Washington Street.

L'école d'Innsmouth est une construction de bois simple de plain-pied, pourvue d'un clocher et d'une cloche accrochée à côté de la porte. Elle ne compte que trois petites salles de classe : une pour les élèves de cinq à neuf ans, une pour les enfants de dix à treize ans, et une pour ceux âgés de plus de treize ans. Les effectifs sont faibles – pas plus de quinze élèves par classe – et presque entièrement constitués d'humains. Les enfants des hybrides vont rarement à l'école, et ceux qui y vont sont



parmi les plus querelleurs et indisciplinés. Ils multiplient les comportements inconvenants et les farces cruelles, prenant plaisir à maltraiter mentalement et physiquement les autres élèves et parfois même les enseignants.

Le corps enseignant est constitué de trois femmes humaines : Helen Davis, 65 ans, s'occupe des plus grands, Mary Miller, 45 ans, des moyens, et Ellen Werman, 27 ans, prend en charge les plus jeunes. Mme Davis et Mme Miller sont toutes deux originaires d'Innsmouth, tandis qu'Ellen Werman est née et a grandi à Lowell, Massachussets. Elles vivent toutes trois dans le quartier, les deux premières avec leurs époux respectifs, la dernière dans une pension de famille locale.

Des trois enseignantes, seule la plus jeune, Ellen, une femme au physique quelconque, acceptera de parler à des étrangers, mais jamais pendant les heures de classe. Ce n'est que loin de l'école qu'elle commencera à se détendre, un tout petit peu. Elle nourrit beaucoup de soupçons, mais n'a que peu de preuves. Elle parlera des gens hideux qu'elle a aperçus, de bruits qu'elle a entendus en provenance de maisons soi-disant abandonnées, au nord de la rivière, et de la mystérieuse famille Marsh. Le gardien pourra choisir d'autres rumeurs et indices parmi ceux donnés dans le chapitre consacré à l'histoire d'Innsmouth.

Ellen est arrivée à Innsmouth il y a quatre ans, à la demande de Mme Miller, une vieille amie de sa famille. A présent, elle regrette d'avoir accepté ce travail. Si le gardien le souhaite, Miss Werman pourra être retrouvée noyée dans le port d'Innsmouth peu de temps après avoir parlé aux investigateurs. La police de la ville conclura à une chute, mais les personnages, eux, ne seront pas forcément dupes.

Compétences particulières :
- **Miss Werman** : Connaissance d'Innsmouth 40%.
- **Mrs Davis et Mrs Miller** : froncer les sourcils d'un air désapprobateur 65%.

604 Eliot Street Green

Au carrefour entre Washington Street et South Street.

Ce grand square a des allures de parc. Il est entouré d'une clôture de fer. L'unique banc de bois a pourri, le seul réverbère a grillé, et la pelouse est envahie par les mauvaises herbes.

605 Le bar-grill The Garden

710, Washington Street.

Sur une enseigne suspendue au-dessus de la porte, on voit écrit « The Garden » (le Jardin), à côté d'une peinture passée représentant une assiette remplie de viande et de pommes de terre, et une chope de bière débordant de mousse. Ce bâtiment pouilleux, autrefois un café-restaurant bas de gamme, est désormais une simple taverne. A l'époque de la Prohibition, malgré les lois, l'établissement fonctionne au vu et au su de tous, sans être ennuyé par les autorités locales, dont certains membres comptent parmi ses plus fidèles clients. C'est un endroit mal éclairé, à l'atmosphère enfumée, chargée d'odeur de poisson et de bière éventée. Il est habituellement ouvert entre dix heures du matin et minuit, voire plus, tous les jours de la semaine. Un verre de whisky ou une choppe de bière coûtent 50 cents.

The Garden appartient à un immigrant allemand corpulent nommé Victor Obrecht, âgé de 45 ans, qui en assure également la gestion quotidienne. Mal rasé, le cigare constamment à la bouche, Obrecht est un homme maussade qui n'aura a priori aucune envie de parler de la ville. Si on lui glisse un pourboire de 5 dollars ou plus, Victor se détendra quelque peu, et se mettra à chuchoter en prenant un air conspirateur teinté de son accent germanique prononcé. Il indiquera que les habitants d'Innsmouth sont victimes d'une étrange maladie ou d'une tare héréditaire, et que beaucoup meurent jeunes. Personnellement, il n'a jamais vu un seul des prétendus « démons-poissons » qui nageraient parfois jusqu'à la ville avec de mauvaises intentions. Pourtant, certaines nuits, il affirmera avoir entendu des échos de voix inhumaines, des sortes de coassements qui provenaient des églises. Il conseillera aux investigateurs de ne pas poser trop de questions en ville et leur confiera qu'il est notoire que des étrangers ont disparu lors d'une visite à Innsmouth.

Si un hybride pénètre dans la taverne, Victor se referme comme une huitre. Il refusera de répondre à toute autre question et essaiera de faire taire les investigateurs s'ils persistent à l'interroger. Les hybrides comptent parmi ses meilleurs clients et rare sont les soirs où il n'y en a pas au moins quelques-uns qui traînent dans son établissement. Il est réapprovisionné en alcool au minimum deux fois par semaine. Les livraisons sont effectuées par la compagnie de transport Lucky Clover Cartage, établie à Arkham, et qui sert de paravent à un réseau de trafiquants de cette ville voir le scénario *Innsmouth Connexion* pour plus de détails). Obrecht fournit à son tour Thomas Waite (voir 708) et d'autres marchands, qui revendent l'alcool dans leurs propres boutiques.

Obrecht est un homme en fuite. Il est recherché en Floride pour le meurtre d'une prostituée, et se cache dans ce trou perdu depuis bientôt trois ans. Il parvient tout juste à joindre les deux bouts.

Compétence particulière : connaissance d'Innsmouth 40%.



Ellen Werman

606 La famille Garrison

804, Phillips Place.

Un investigateur qui passe à proximité de cet endroit et qui réussit un test d'Ecouter entend les supplications d'un enfant qui appelle à l'aide. Un deuxième test d'Ecouter réussi permet de localiser la source des sanglots. Ils proviennent d'un soupirail condamné par des planches, dans une maison délabrée. Si un investigateur regarde à travers une fente et réussit un test de Trouver Objet Caché, il entrevoit dans l'obscurité trois jeunes enfants blottis les uns contre les autres, qui l'implorent de les faire sortir.



La famille Garrison

Neil Garrison

35 ans, ouvrier agricole

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	21

Compétences

Athlétisme 45%

Combat

• Gourdin 35%
  Dégâts 1D8 + Impact
• Mousquet
45%
  Dégâts 1D10

S'ils s'attardent un tant soit peu, les investigateurs se retrouvent nez à nez avec un homme décharné à l'air menaçant, qui pointera sur eux un mousquet rouillé et leur ordonnera de déguerpir s'ils ne veulent pas recevoir du plomb. Une fois son unique coup de feu tiré, il utilisera l'arme comme un gourdin en faisant de grands moulinets jusqu'à ce qu'il soit maitrisé ou tué.

Cet homme est Neil Garrison. Il est âgé de 35 ans, et il est ouvrier agricole dans une ferme du sud de la ville. Sa femme Dora et lui sont humains, et vivent ici avec leurs trois enfants: Billy, 8 ans, Della, 5 ans et Nora, 3 ans. Les Garrison gardent leurs enfants enfermés dans la cave pour leur éviter d'être « contaminés » par la maladie dont souffrent nombre d'habitants d'Innsmouth. Les enfants sont nourris et lavés régulièrement, mais ils ont rarement le droit de quitter cette cave humide, et jamais celui de sortir de la maison. Les parents souffrent de paranoïa aigue et ne comprennent pas du tout ce qui se trame à Innsmouth.

S'ils parviennent à maitriser Garrison, les investigateurs pourront essayer de le raisonner, ainsi que son épouse. S'ils passent du temps avec eux, et qu'ils réussissent plusieurs tests de Psychanalyse répartis sur plusieurs jours, ils pourront convaincre le couple que leurs enfants sont totalement humains et qu'ils ne risquent pas de contracter une maladie imaginaire. Les investigateurs peuvent également décider d'enlever les enfants à leurs parents par la force ou encore d'alerter les autorités locales ou celles de l'Etat. Les premières ignoreront purement et simplement l'affaire ou en profiteront pour placer dans une famille d'accueil hybride. L'Etat finira peut-être par ouvrir une enquête, mais cela prendra plusieurs mois.



La demeure de Daniel Mowry

607 Daniel Mowry

901, Garrison Street.

Cette modeste demeure à l'architecture géorgienne appartient à Daniel Mowry et à son épouse Sandra, qui approchent tous deux la cinquantaine. Daniel travaille à la conserverie de poissons Waite, où il passe ses journées à peser et transporter les produits de la pêche. C'est une besogne laborieuse, effectuée dans une odeur effroyable, mais c'est tout ce qu'il peut espérer à Innsmouth. Il chercherait bien un autre emploi ailleurs, mais il semble qu'il ne parviendra jamais à réunir l'argent nécessaire pour partir. Il s'est habitué à travailler aux côtés des hybrides, qui constituent la majorité du personnel de l'entreprise. L'odeur de poisson l'aide à supporter la puanteur qui émane de ces derniers. Sandra, quant à elle, est employée à temps partiel dans l'épicerie First National (voir 702) dans le centre ville. Si ce couple sans enfant est traité avec gentillesse, il pourra révéler ce qu'il sait des secrets de la ville.

Compétence particulière : Connaissance d'Innsmouth 35%.

608 Le docteur Bloom

1006, Fall Street.

Cette minuscule maison de plain-pied est presque entièrement recouverte par un lierre aux feuilles sombres. Son jardin, laissé à l'abandon, est envahi par les mauvaises herbes, qui arrivent à hauteur de hanche. La bâtisse est située très en retrait des rues, et ses fenêtres sont tendues d'épais rideaux noirs. C'est la demeure d'un individu que les habitants appellent le Docteur Bloom, un vieil homme un peu dérangé qui, selon les jours, prétend être sorcier, alchimiste ou philosophe. En réalité, il est un peu tout ça à la fois.

Luther Bloom est un vieil homme émacié de 71 ans, qui porte une barbe et de longs cheveux gris. Il est habituellement vêtu de noir et porte de petites lunettes à montures dorées. Avoir une discussion avec lui s'avère difficile. En effet, il affectionne les digressions sans rapport avec le reste de la discussion, discourant tantôt de la pureté spirituelle et mentale, tantôt de l'hybridation des plantes et du miroir en obsidienne du Dr Dee. Le qualifier de distrait est un euphémisme. Il lui arrive souvent de lâcher dans le courant de la conversation les assertions les plus incroyables, comme s'il



s'agissait de choses parfaitement admises et connues. Parler avec Bloom s'avère bien souvent source de frustration.

La majorité des humains d'Innsmouth ne font pas confiance au vieux Docteur Marsh (voir 203) et, quand ils ont besoin de soins médicaux, ils s'adressent au Docteur Bloom. Depuis près de quarante ans, le vieil homme s'occupe des blessés et de malades, réduit des fractures et prescrit des médicaments. Son taux de réussite est plutôt bon, et il reçoit souvent des visites de gens qui viennent d'aussi loin que Boynton Beach ou Falcon Point. Si nécessaire, il est prêt à effectuer des visites à domicile.

Sa maison est encombrée de flacons, de cornues, de tubes de verre, de tuyaux en caoutchouc, de brûleurs , et d'autres équipements de laboratoire. Des liquides et des poudres de couleurs et consistances très diverses, sont conservées dans des récipients dépourvus d'étiquette, dont le contenu n'est connu que de Bloom lui-même. De vieux livres de chimie, d'occultisme et d'alchimie sont éparpillés un peu partout. La plupart sont ouverts, en apparence à des pages prises au hasard. Il y a 2D6 ouvrages, et chacun d'eux est susceptible d'augmenter la compétence Sciences Occultes d'un investigateur de 1D4%.

Si les investigateurs rendent visite à Bloom pour des raisons médicales, il les soignera volontiers. Si on le questionne sur Innsmouth, il raconte avec désinvolture qu'il existe une grande cité de Profonds juste de l'autre côté du récif du Diable, qu'Obed Marsh a amené ces créatures dans la ville pour qu'ils s'accouplent avec des gens d'Innsmouth et que tout la ville est sous la coupe des hybrides. Il est au courant de nombreux secrets d'Innsmouth et est assez insouciant pour les partager librement avec quiconque le souhaite.

Si un investigateur qu'il a pris en affection meurt à Innsmouth, Bloom récupèrera le corps, le réduira en sels essentiels puis jettera sur eux le sort de Résurrection, simplement pour voir si le procédé fonctionne. En combat, Bloom lancera sur ses ennemis le sortilège de Domination, puis s'efforcera de fuir. Quelque part au milieu du capharnaüm qui règne dans sa maison se trouve également une dague enchantée.

609 Le mémorial Obed Marsh

Au croisement entre Fall Street, Marsh Street et South Street.

Une statue en bronze, datant du 19e siècle, représentant un capitaine au long cours, domine un triangle de pelouse placé au centre de l'intersection. Le tout est entouré par une clôture de fer. La statue représente Obed Marsh (1790-1878), comme indiqué sur une plaque fixée à sa base. Elle fut élevée en 1885, sept ans après la mort du capitaine, aux frais de la famille Marsh. La statue et l'herbe sont d'évidence entretenues régulièrement, ce qui ne manquera pas de surprendre.



Le mémorial Obed Marsh

610 Otis Fuller, fossoyeur

Au sud de Fall Street.

Cette petite construction de deux pièces n'est guère plus qu'une cabane. Sur la porte branlante a été grossièrement tracé le nom FULLER. A l'intérieur, une des deux pièces fait office de cuisine et de salle à manger, tandis que l'autre consiste en une chambre étroite et crasseuse. C'est le logis d'Otis Fuller, 47 ans, le fossoyeur d'Innsmouth. Petit, voûté et négligé, Fuller creuse les tombes, déplace les cercueils, déracine les souches et exécute d'autres menus travaux en ville. Il a quasiment en permanence une brindille ou un cure-dents au coin de la bouche.

Otis sait beaucoup de choses sur les pratiques funéraires d'Innmouth et sera enchanté de partager ces informations avec quiconque lui offrira quelques dollars ou une bouteille d'alcool bon marché. Il a mis en terre plus d'un cercueil qui paraissait trop léger pour contenir un cadavre. D'autres qui faisaient des bruits bizarres, comme s'ils étaient remplis de buches ou de pierres. D'après lui, nombre des personnes concernées ne sont pas mortes, mais vivent dans des maisons situées au nord du

Docteur Luther Bloom

71 ans, Médecin et alchimiste

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	00
Points de Vie	13
Santé Mentale	45

Compétences

Connaissance d'Innsmouth	65%
Médecine	60%
Métier : Mécanique	55%
Mythe de Cthulhu	15%
Premiers Soins	75%
Sciences de la Terre	
- Géologie	65%
Sciences de la vie	
- Biologie	55%
- Botanique	40%
- Pharmacologie	55%
Sciences formelles	
- Astronomie	85%
- Chimie	85%
- Physique	25%
Sciences Occultes	70%
Sciences Humaines	
- Histoire	75%
Persuasion	55%
Psychanalyse	40%
Psychologie	60%
Trouver Objet Caché	55%

Combat

Seulement les scores de base

La cabanne de Fuller



fleuve. Il admettra malgré tout qu'il ne tient pas vraiment à aller vérifier. Il n'a pas d'autre secret à dévoiler et refusera de participer à une activité illégale, quelle qu'elle soit.

Derrière sa cabane se trouvent deux petites constructions: des toilettes puantes et une réserve à outils. Dans cette dernière, les investigateurs trouveront un stock de pelles, de pioches, de haches, de chaines, de cordages et de pieds-de-biche. Une fouille minutieuse révèlera une caisse recouverte d'une toile goudronnée, qui contient 4D6 bâtons de dynamite, d'évidence assez anciens. Les manipuler exige une attention toute particulière, sous peine d'explosion accidentelle. Compte tenu de leur état, les dommages infligés seront réduits de moitié par rapport à ceux de la dynamite neuve.

Compétences particulières : Connaissance d'Innsmouth 35%, Démolition 65%, Marchandage 80%.

611 Transformateur électrique

Au sud-est de Federal Street.

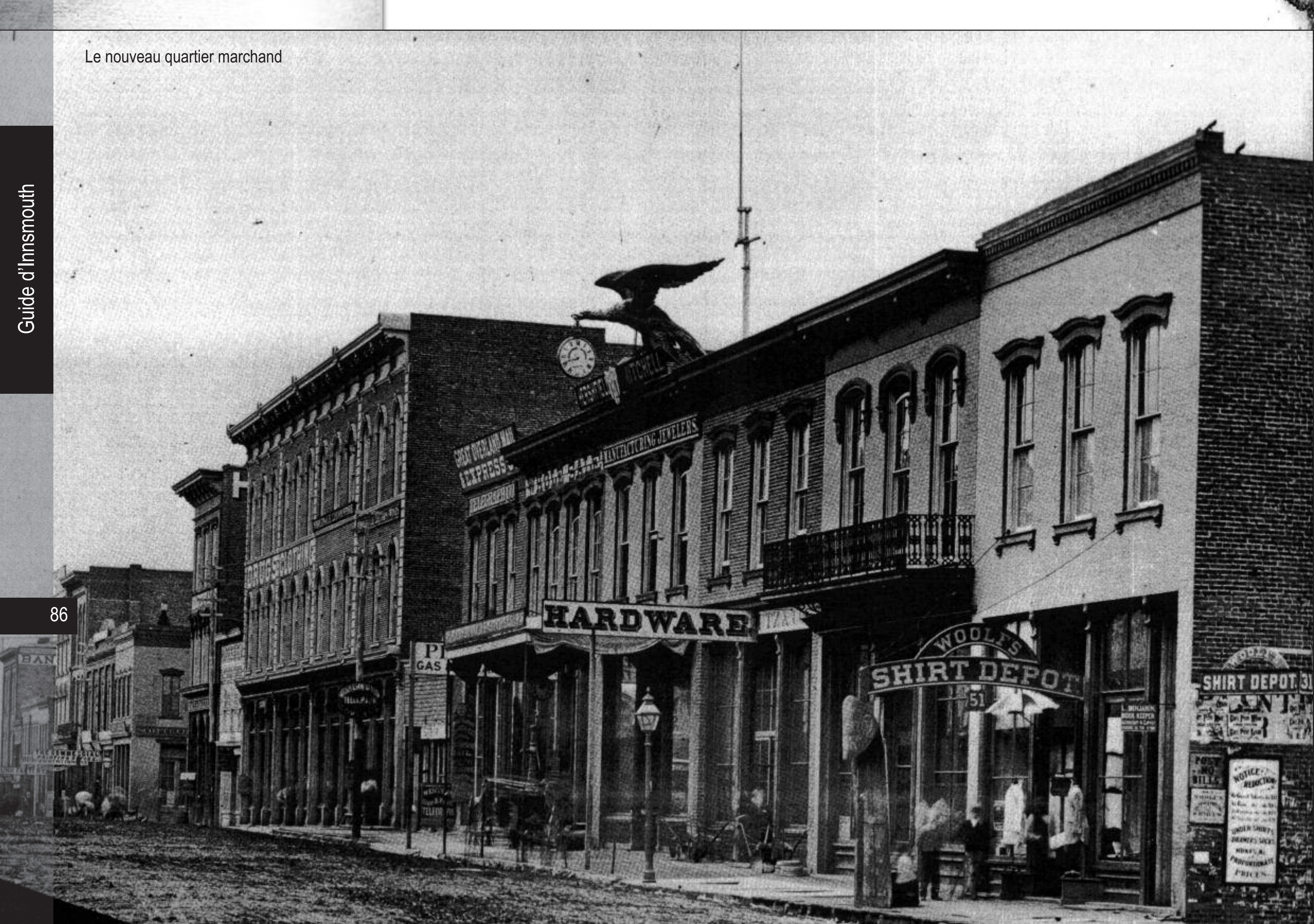
Ces grandes tours de métal entourées par une clôture en piteux état bourdonnent sur une hauteur d'où elles dominent la ville agonisante. Il est facile d'y entrer, et une fois à l'intérieur, un saboteur pourra priver toutes les maisons et commerces d'Innsmouth grâce à un unique test réussi de Métier : Electricité. Par contre, un échec critique lors de ce test signifiera que le saboteur a mal manipulé les antiques circuits et qu'il subit des brûlures qui causeront 8D6 points de dommages. Un circuit indépendant gère l'éclairage public, et doit être éteint par un autre interrupteur. Personne n'assure la maintenance du transformateur.

612 La maison des Dean

510, South Street.

C'est une bâtisse en briques, bien entretenue, dans laquelle habite un couple d'humains, Stephen Dean, 36 ans, et son épouse Beverly, 33 ans. Stephen est employé à la conserverie Billingham, tandis que sa femme gagne un peu d'argent en réalisant des travaux de couture. Ils n'ont pas d'enfants et se montreront calmes et amicaux.

Les Dean sont en fait des alliés secrets des hybrides. Ils ont toujours un œil sur les étrangers suspects et font des rapports réguliers sur les activités de leurs voisins. Si on éveille leurs soupçons, ils en référèrent aussitôt à L'Ordre. Ils ne fréquentent jamais ouvertement les hybrides et ne sont pas disposés à entreprendre des actions physiques pour les aider. Les Dean ont un accord informel avec les dirigeants d'Innsmouth: en échange d'informations, ils reçoivent de temps en temps quelques dollars. Ce ne sont pas des gens très ouverts, et ils ont peu d'amis. L'immense majorité des habitants d'Innsmouth n'ont pas la moindre raison de soupçonner les Dean d'apporter de l'aide aux hybrides.



Le nouveau quartier marchand

Quartier 7
Le nouveau quartier marchand

Ce quartier est actuellement le centre commerçant d'Innsmouth, et il accueille la plupart des commerces encore en activité. Son centre névralgique est Town Square, une grande place pavée entourée de bâtiments en brique, aux toits pointus, dont la construction s'est échelonnée du début à la première moitié du 19e siècle. La plupart des bâtisses y sont occupées et dans un état acceptable, mais dès que l'on s'en éloigne, les constructions sont généralement abandonnées et délabrées. Au sud du Square, la majorité des bâtiments est composée de petits logements datant du 19e siècle.

L'immeuble le plus impressionnant est l'hôtel Gilman, un édifice imposant élevé de quatre étages, construit en bois ancien, dont la peinture jaune s'écaille. Il trône au sein d'un pâté de maisons dont les édifices sont des états plus ou moins fringants. Au centre de ce quartier se trouve une petit cour à laquelle on ne peut accéder qu'en traversant l'un de ces bâtiments.

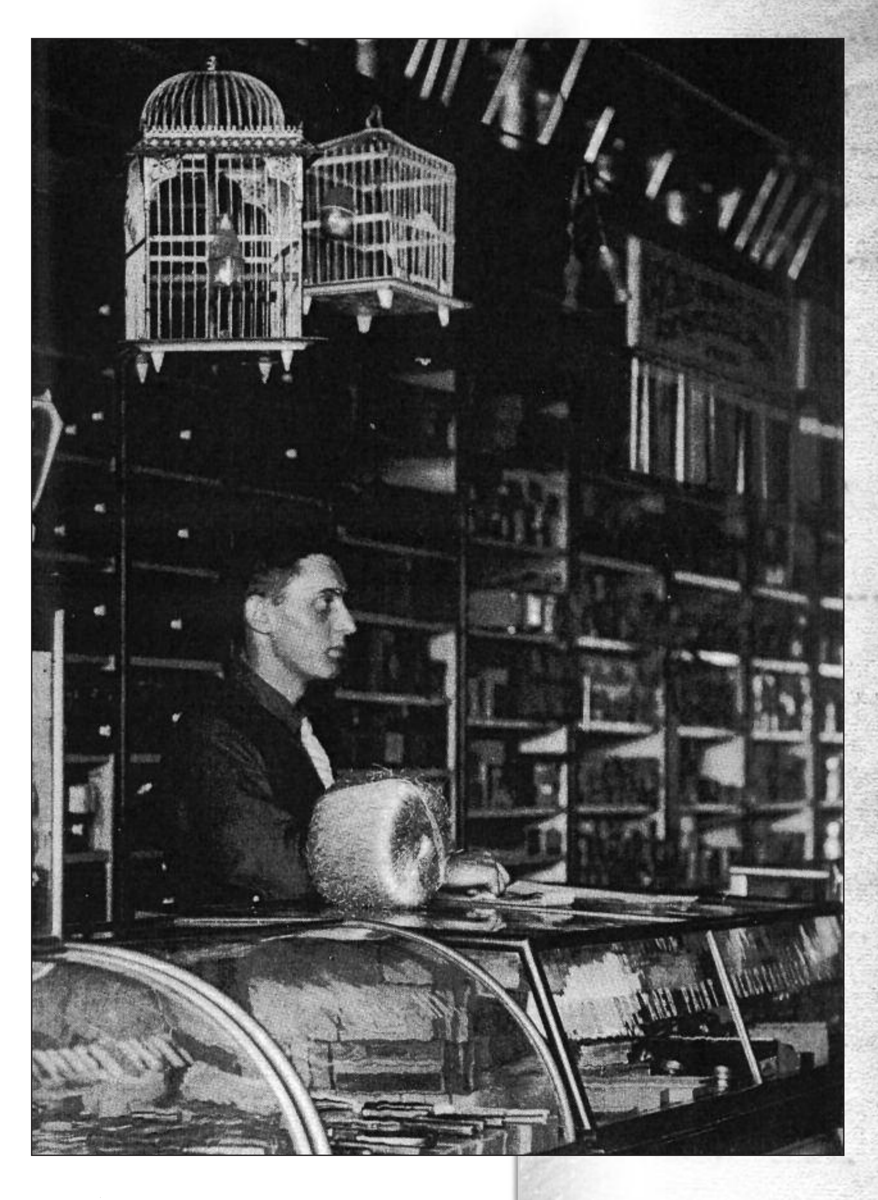
Bien que la plupart des gens qui habitent au sud du fleuve soient humains, la majorité de ceux que l'on rencontre à Town Square sont des hybrides. La plupart des commerces du quartier leur appartiennent, ou sont la propriété d'humains qui ont passé des accords avec eux. Quelle que soit l'heure de la journée, une dizaine de personnes seront présentes. Quelques voitures, dans leur grande majorité des guimbardes mal entretenues, sont garées autour du Square.

Le nouveau quartier marchand, comme les quartiers résidentiels du sud de la ville, possède des rues mieux entretenues qu'en moyenne. Paine Street, Eliot Street et Federal Street sont pavées et en bon état. Les autres voies orientées nord-sud, ainsi que Bates Street et South Street sont également pavées, mais présentent un aspect plus négligé. Quant à l'est de Town Square, les rues y sont d'ordinaire en mauvais état, et les ornières boueuses y côtoient les pavés cassés. La place est éclairée par des candélabres à basse tension, de même que Paine Street, State Street, Federal Street et Elliot Street. Les rues de ce quartier sont habituellement bordées de trottoirs, même si ceux de Fall Street et Main Street sont en un piteux état.

701 Town Square

Les six rues suivantes y convergent: Paine Street, Eliot Street, Federal Street, Marsh Street, Waite Street et State Street.

Ce square public fut crée peu de temps après la Guerre d'Indépendance, quand Innsmouth commença à s'étendre au sud de la rivière. Il est depuis devenu le centre du commerce de la ville.



702 L'épicerie First National

708, Federal Street.

Ce vieux bâtiment a été restauré par la chaîne de magasins First National pour accueillir une de ses épiceries modernes. Le gérant, Brian Burnham, est un jeune homme enjoué de 18 ans, natif d'Arkham. Il est ravi de bavarder à l'occasion avec des étrangers à la ville. Il n'a qu'une vague idée de ce qui s'y passe réellement à Innsmouth, mais il a de sérieux soupçons. Il aidera les étrangers à se repérer dans la ville, allant jusqu'à leur esquisser un plan s'ils le demandent. Il leur recommandera de se tenir à l'écart de New Church Street et de ne pas importuner les Marsh et les autres familles influentes de la ville. Il a entendu dire que par le passé des gens trop curieux ont disparu, aussi mettra-t—il en garde ses interlocuteurs contre un excès de curiosité.

Brian loge chez l'habitant, dans la ville voisine d'Ipswich. Il rend visite à sa famille à Arkham aussi souvent que possible. Avant que le jeune homme ne vienne travailler à Innsmouth, son pasteur, le Dr Ezekiel Wallace, de l'église méthodiste d'Asbury, lui a conseillé de ne pas approcher des temples de la ville, conseil qu'il répercutera aux investigateurs. Le responsable régional de la chaîne, Arthur



Lucas Mackey

Anderson, un habitant d'Arkham, lui rend visite une fois par semaine. Anderson trouve qu'Innsmouth est un endroit troublant et oppressant. Il est au courant de certaines des histoires qui circulent au sujet de la ville.

Le magasin est ouvert du lundi au samedi, de 8 heures à 17 heures. Outre Burnham, un ou deux vendeurs à temps partiel, dont Sandra Mowry (voir 607), y travaillent parfois. On trouvera plus de détails sur Brian Burnham ainsi que ses statistiques, dans le scénario *L'Evasion d'Innsmouth*.

703 L'Hôtel Gilman

702, Federal Street.

L'Hôtel Gilman est le seul hôtel en activité en ville. Il s'élève sur quatre étages et fut construit dans les années 1830, à l'instigation de Jebediah Gilman, qui réunit alors les derniers actifs maritimes de sa famille pour faire ériger cette immeuble alors splendide. La fortune de la famille Gilman avait fondu après une série de naufrages et cet hôtel était une tentative désespérée de faire tourner la chance. Après une période de prospérité, sa fréquentation diminua sensiblement, suivant en cela le déclin de l'économie de la ville pendant la deuxième moitié du 19e siècle. Même s'il est toujours ouvert, il est depuis trente ans presque toujours vide. Un test d'Intuition permet de remarquer que l'édifice ne possède pas d'issue de secours, ce qui constitue à l'évidence un manquement aux règlements de sécurité. Joe Sargent (voir 803) y passe deux fois par jour pour ramasser et déposer le courrier et les journaux locaux.

Pendant la journée, le réceptionniste est un vieil humain, George Habbit, âgé de 62 ans. Il est fidèle aux hybrides, en particulier au propriétaire de l'hôtel, F. Murray Gilman, âgé de 45 ans. Habbit donne généralement aux clients les chambres des étages supérieurs, pour les isoler et rendre leur fuite plus difficile. Il est très posé, et ne répondra à aucune question sur Innsmouth. Il n'y a pas de cordon de sonnette dans les chambres, et les clients doivent s'occuper eux-mêmes de leurs bagages.

La nuit, la réception est tenue par le fils du propriétaire, le taciturne Charles Gilman, âgé de 26 ans. Il porte sur lui de façon évidente les marques de l'hybridation. Lui aussi choisit pour les clients les chambres du dernier étage, éloignées de toute issue facilement accessible. S'il flaire la possibilité d'un pourboire, il aide à monter les bagages.

Les chambres coûtent 2 dollars la nuit, repas non compris. Elles sont poussiéreuses et sans charme. La plupart ne possèdent qu'une unique fenêtre, un lit à une place, une ampoule électrique nue et une petite penderie. En règle générales, les chambres qui seront données aux investigateurs ne fermeront pas à clé. Les chambres voisines communiquent par une porte là encore dénuées de serrures dignes de ce nom. Il n'y a de salle de bains privative, mais seulement un cabinet de toilette par étage, situé au fond du couloir. Ils sont équipés d'une vieille vasque en marbre et d'une baignoire en fer blanc, le tout décoré de boiseries déformées par l'humidité.

Il est fréquent que la Gilman House soit le dernier endroit de la ville que voient les visiteurs trop curieux. Une fois ces derniers installés ici, les hybrides viennent les assassiner ou les kidnappent pour les sacrifier aux Profonds ou aux Shoggoths.

S'échapper d'une chambre du dernier étage n'est cependant pas impossible. Au Nord-Ouest et au Sud-Est, des bâtiments en brique

Les clients de l'hôtel Gilman

Bien que les clients soient rares, il est possible que la route des investigateurs croise celle des personnes suivantes:

Jerry Holland

Holland est un représentant de commerce qui vend des paratonnerres et divers autres articles métalliques étranges. C'est un homme fluet qui approche de la cinquantaine, qui arbore une moustache grisonnante, comme l'est sa chevelure. Il est toujours vêtu de costumes bien taillés, de couleur vive, et se signale par son débit de parole constant et effréné. Ses interlocuteurs auront du mal à placer un mot. Il se rend à Innsmouth une à deux fois par an, et ne réalise habituellement guère plus que deux ou trois ventes. De fait, Holland ne passe pratiquement jamais plus d'une journée en ville, et ne possède que très peu d'informations sur celle-ci.

Lucas Mackey

Quelque soit la période, les investigateurs qui se rendent à Innsmouth ont 20% de chances de tomber sur Lucas Mackey, un inspecteur du travail de l'Etat du Massachussetts. La rencontre pourra avoir lieu à l'hôtel, à la raffinerie Marsh (voir 501) ou dans les bureaux de celle-ci (707), dans un restaurant ou tout autre endroit laissé à l'appréciation du gardien. Mackey se montrera amical, et discutera de ce qui se passe à Innsmouth en feignant de n'y rien comprendre, tout en essayant subtilement d'apprendre les raisons qui amènent les investigateurs en ville. Mackey est en réalité un agent du département du trésor qui travaille incognito. Il tente de découvrir le secret de la ville. Il n'abandonnera sa couverture qu'en cas d'absolue nécessité. L'enquête a été déclenchée par les allégations d'un homme qui a visité la ville et qui affirme y avoir échappé de peu à la mort.
Si les investigateurs commencent à provoquer des troubles trop importants, Mackey leur révèlera ses liens avec le gouvernement pour les inciter à calmer leurs débordements. S'ils ne l'obligent pas à se découvrir de cette manière, il pourra réapparaître à un autre moment de leur séjour, sans jamais dévoiler sa véritable mission. Il attirera sur eux l'attention du gouvernement dans le cadre du scénario Raid sur Innsmouth . Mackey est un homme de taille moyenne, avec une tendance à l'embonpoint . Il est toujours rasé de près et ses cheveux commencent à être légèrement clairsemés. Il est vêtu sobrement, et fume énormément. Il rit et plaisante constamment, et en rajoute dans son personnage d'individu bruyant mais inoffensif. Ce rôle grandiloquent est destiné à endormir les soupçons éventuels des hybrides et le faire passer pour un type « normal », constamment sur la route, la valise en main. Aucun test de Psychologie ne pourra mettre à bas cette façade, mais des investigateurs attentifs pourront trouver certaines de ses actions étranges. Mackey voyage avec un révolver calibre 45 mais le conserve dans sa valise, sauf s'il s'attend à en avoir besoin.

Le bus d'Innsmouth

Ce vieux bus gris appartient à l'hybride Joe Sargent, qui en est également le chauffeur. Sur un panneau de carton fixé au pare-brise a été écrit à la main « Arkham - Innsmouth-Newb'port ». La plupart du temps, le car ne transporte que deux ou trois hybrides d'Innsmouth, qui se rendent à Arkham ou Newburyport pour affaires ou pour s'approvisionner. Sur son chemin, Sargent récupère le courrier et les journaux (l' Arkham Advertiser, l'Arkham Gazette et le Newburyport Correspondent) qu'il dépose ensuite à l'hôtel Gilman.

Le bus de Sargent quitte Innsmouth pour Newburyport tous les jours à 9 heures et 18 heures. Le voyage retour part du drugstore Hammond, sur Hold Market Square, à Newburyport, à 10 heures et 19 heures. Le trajet dure environ 35 minutes et coûte 60 cents.

Les départs pour Arkham à partir d'Innsmouth sont à 7 heures et 20 heures. Pour le retour, le bus quitte Arkham à 8 heures et 21 heures. Le trajet dure environ 30 minutes et coûte 40 cents. Le terminus du bus à Arkham est au 705, Dyer Street, près du restaurant Fleetwood.

aux toits pentus sont accolés à l'hôtel. En descendant d'une fenêtre grâce à une corde ou un autre moyen adéquat, un fuyard pourra atteindre un de ces toits. Un test raté d'Athlétisme signifiera probablement une chute sur le sol en pierre de la cour intérieure, située en contrebas. Appliquez les dommages normaux dus à la chute. Une fois sur un toit, on pourra atteindre le sol en passant par des lucarnes brisées et en empruntant des volées de marches poussiéreuses, qui sembleront interminables.

704 Le café d'Innsmouth

707, Federal Street.

Cette gargote sordide propose un service au comptoir et des plats à emporter, préparés sur un grill qui n'a pas été nettoyé depuis des années. La nourriture est simple, comprenant des sandwichs, des ragouts, des potages en conserve, le tout agrémenté d'un café fade ou d'un bol de lait à la couleur suspect. Le prix d'un repas varie de 25 à 50 cents. Le cuisinier est un hybride voûté au crâne étroit, âgé d'une quarantaine d'années, nommé Darold Eliot. Sa fille hybride, Brittany, 22 ans, sert au comptoir. C'est une femme sans charme, au nez aplati, qui possède des mains immenses et dont la maladresse est en proportion.

L'établissement est ouvert tous les jours de 7 heures à 20 heures environ.

705 Le drugstore Eliot

706, Federal Street.

Ce commerce appartient à un autre membre de la famille Eliot, Morgan, âgé de 36 ans, et frère de Darold. C'est un hybride grand et mince, au crâne largement dégarni et à la moustache et la barbe poivre-et-sel. Ses yeux enfoncés derrière de petites lunettes, il s'exprime d'une voix monocorde, grave et inquiétante. Il observe en permanence les étrangers, dissimulé derrière sa vitrine crasseuse. Son air sinistre fait frissonner les passants et décourage la plupart des clients potentiels. Sa boutique, mal approvisionnée, propose quelques articles de toilette, des médicaments communs, des sucreries et d'autres objets d'usage courant. Il est ouvert du lundi au samedi de 9 heures à 17 heures.

706 La Compagnie Billingham de Distribution de Produits de la Mer

705, Federal Street.

A la différence des conserveries Waite et Martin, qui vendent leurs produits directement depuis leurs usines, Warren Billingham traite la majeure partie de ses affaires depuis ses bureaux situés au centre-ville. Fier et malin, cet hybride quadragénaire fait souvent affaire avec des acheteurs étrangers à la ville, qui ne manquent pas, au premier abord, d'être saisis d'effroi devant les nombreux signes de son Masque d'Innsmouth.

707 Les bureaux de la Compagnie de Raffinage Marsh

701, Federal Street.

Les bureaux de la Compagnie accueillent les fournisseurs de minerai d'or et les acheteurs d'or raffiné. Lucy James, une humaine au physique ingrat, y est à la fois la réceptionniste et la maitresse du gérant, Jacob Marsh, le fils de Sebastian.

Le jeune Jacob est un hybride fourbe, mais qui peut se montrer particulièrement amical et déployer des trésors de charme quand il s'agit de garder sous silence la pauvreté – pour ne pas dire l'absence – de la comptabilité de l'entreprise. Il est petit, aux cheveux noirs et lissés en arrière. Ses yeux sont légèrement globuleux, et sa bouche se tord en permanence en un sourire trop large. Si on l'interroge, Marsh expliquera que la grande efficacité technique de la raffinerie explique la contradiction apparente entre la quantité de minerai brut acheté et celle d'or fin extraite. Si les investigateurs pénètrent par effraction dans les locaux et examinent ce qui fait office de dossiers comptables, ils pourront découvrir, grâce à un test de Comptabilité à -20%, que la différence entre les deux quantités est bien trop importante pour que l'explication de Marsh soit crédible. Quiconque importunera Jacob Marsh sans une bonne raison provoquera sans aucun doute l'arrivée des autorités locales.

Les bureaux sont ouverts en principe du lundi au vendredi, de 9 heures à 17 heures, mais les fermetures inopinées sont fréquentes.



Jacob Marsh

27 ans, Gérant de raffinerie

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	00
Points de Vie	12
Santé Mentale	00

Compétences

Baratin	80%
Comptabilité	65%
Crédit	55%
Gestion d'usine	55%
Marchander	65%
Métier : Mécanique	30%
Mythe de Cthulhu	30%
Premiers Soins	75%
Sciences de la Terre - Géologie	45%
Sciences formelles - Chimie	20%
Psychologie	55%
Trouver Objet Caché	45%

Combat

Seulement les scores de base

708 La quincaillerie Waite

404, Eliot Street.

Cette boutique possède une devanture de brique négligée. Des lettres défraichies sont peintes directement sur la vitrine crasseuse pour indiquer le nom du commerce. L'intérieur est un labyrinthe d'allées où s'entassent toutes sortes de marchandises: outils, clous, vis, bibelots, pétards, jouets bon marché, fournitures de bureau, articles de ménage.... De l'alcool de contrebande est vendu dans l'arrière-boutique, aux habitants d'Innsmouth mais aussi aux étrangers.

La boutique est la propriété de Thomas Waite, âgé de 56 ans, qui en assure également la gestion quotidienne. C'est un humain marié à une femelle Profond qui a donné naissance à une fille hybride. Waite paraît plus vieux que son âge, car sa vie n'a été qu'un long chemin de croix. Habituellement, il ne parle pas beaucoup aux étrangers, car il craint la colère des hybrides. Il semble perdu dans ses pensées, et remarque à peine les clients. On le trouve souvent figé dans la contemplation d'un petit médaillon terni, qui contient une photographie jaunie d'une jolie jeune fille, un amour perdu depuis longtemps. Thomas est le plus jeune frère d'Ephraim Waite (voir 303), un sorcier célèbre, mort en 1921.

Le magasin est ouvert de 9 heures à 17 heures du lundi au samedi, et parfois le dimanche.

Depuis longtemps, la rumeur court que le vieux Waite garde un trésor dans un coffre-fort, à l'arrière de sa boutique. La plupart des gens pensent qu'il s'agit d'un butin de pirates, constitué d'or et de pierreries, mais les plus anciens habitants d'Innsmouth savent que c'est quelque chose de plus précieux encore: une transcription manuscrite des antiques tablettes de pierre conservées dans les sous-sols de l'Ordre Esotérique de Dagon. Le livre est l'œuvre d'Obed Marsh, tiré des glyphes de R'Lyeh gravés sur les tablettes qu'il avait rapportées de ses voyages dans les mers du sud. Son titre est *Le Livre de Dagon*.

Grâce au savoir contenu dans cet ouvrage, Thomas a pu apposer un Signe des Anciens à l'intérieur de la porte du coffre, le protégeant ainsi des Profonds et des hybrides. Des détails supplémentaires sur le livre sont disponibles dans le scénario *L'Evasion d'Innsmouth*.

709 La première église unitarienne d'Innsmouth

804, Main Street.

Cette église abandonnée a vu son grand clocher décapité par les tempêtes. Elle date du début du 19e siècle et n'est plus qu'un bâtiment en ruine encerclé par un enchevêtrement d'herbes et de ronces. Les vestiges de son clocher, autrefois plein de noblesse, trainent au milieu du cimetière voisin de la Rédemption. A l'intérieur de l'église, les investigateurs ne trouveront que des morceaux de poutres, des nichées de pigeons et des rats qui galopent. Le plancher est pourri, le plafond écroulé, et la chaire et les bancs brisés en fragments épars. La lumière du soleil pénètre dans l'édifice par un trou béant ouvert dans le toit.

La congrégation religieuse de cette église se désagrégea à la fin des années 1830, avant même qu'Obed Marsh se mette pour de bon à chasser les ecclésiastiques locaux de la ville. Les unitariens, des libres penseurs, furent parmi les premiers à rejoindre le tout nouvel Ordre Esotérique de Dagon. Le sous-sol de ce bâtiment, abandonné bien avant les émeutes de 1846, contient toujours quelques-uns des registres de l'église, oubliés depuis bien longtemps. Parmi ces documents, certains font parfois allusion à des récits ou des objets de plus en plus étranges, rapportés à Innsmouth par ses capitaines au long cours. D'autres sont des histoires incomplètes ayant trait aux liens entre Obed Marsh et certains indigènes des Mers du Sud et leurs divinités marines païennes. On trouve également des mentions de cargaisons mystérieuses amenées en ville, issues de découvertes étranges dans des contrées exotiques.

710 Marsh Street Green

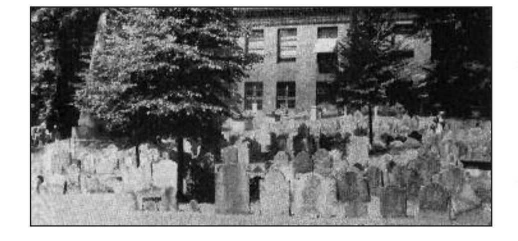
Au carrefour de Marsh Street, Fall Street et Bates Street.

Les rues qui entourent cette grande espace vert entouré de balustrades de fer sont en piteux état. Les mauvaises herbes ont envahi l'intérieur du square, avant de déborder vers l'extérieur, prenant racine dans la chaussée, dont les fissures accueillent à présent des pissenlits et des chardons. A l'intérieur du parc, la végétation, qui monte à hauteur de taille, dissimule une statue d'indien renversée et un banc à moitié pourri.

711 Le cimetière de la Rédemption

Délimité par Fall Street, Waite Street, Main Street et Bates Street.

Ce cimetière isolé et bondé occupe le centre d'un pâté de maisons en ruine, dont la majorité est abandonnées. Une clôture, constituée de barreaux de fer rongés par la rouille, entoure le terrain, auquel on accède par des portails corrodés jamais fermés, situés aux quatre points cardinaux. Dans la partie sud-est reposent les restes du clocher de l'église unitarienne, éparpillés parmi les pierres tombales brisées et écrasées lors de sa chute. Ce cimetière fut mis en service au début du 19e siècle, et accueillit principalement des membres de familles de la classe moyenne, comme les Martin, les Eliot, certains Waite... Bien qu'il y reste quelques emplacements vacants, l'endroit est quasiment tombé en désuétude, et



le sol est à présent agrémenté de jeunes arbres qui ont pu y prendre racine. Les pierres tombales sont de facture très simple, et aucune statue ne décore les lieux. La tombe la plus ancienne remonte à 1828, la plus récente indique 1904.

Une inspection superficielle et un test d'Intuition réussi permettront aux investigateurs de remarquer que de nombreuses inscriptions sont datées de l'année 1846, celle de la peste d'Innsmouth et des émeutes. Les tombes correspondantes accueillent les victimes de la révolution d'Obed Marsh. Les cercueils enfouis après 1865 ont 30% de chances d'être vides. De faux enterrements ont été organisés pour donner le change et couvrir la disparition des hybrides qui retournaient finalement à la mer.

712 La station-service d'Innsmouth

303, South Street.

Ce poste à essence doté de deux pompes est situé dans un renfoncement de la rue, à côté d'une petite cahute en bois. Un camion à fond plat décrépit est garé à l'extérieur. Il est utilisé pour livrer du bois de chauffage et du charbon à des clients du coin. Ce qui fait office de bureau est un local pouilleux, qui contient deux fauteuils en bois bancals et un bureau jonché de bric-à-brac et de papiers. Derrière la station sont entreposés des fagots de bois, des grands tas de charbon et quelques outils rouillés.

La station-service d'Innsmouth est la propriété de Ken Martin, un hybride au caractère ombrageux, qui approche la quarantaine. Martin fournit aux habitants de la ville, en plus de l'essence, du bois et du charbon. Son employé, Bernard Slocum (voir 602), est un humain. La plupart du temps, l'un ou l'autre des deux hommes est présent pour servir l'essence et prendre les commandes. Le plus souvent, c'est Slocum qui s'occupe de la tâche pénible que constituent les livraisons.

Si Ken Martin soupçonne les investigateurs de s'immiscer dans les affaires d'Innsmouth, il refusera de leur vendre de l'essence, sous le faux prétexte de pénurie. Il pourra également profiter du moment où il remplit leur réservoir pour tenter d'endommager leur véhicule, et fera tout ce qu'il pourra pour les empêcher de quitter la ville. Slocum, au contraire, nourrit une rancune tenace à l'encontre des hybrides et il est susceptible de venir en aide aux investigateurs.

La station-service est ouverte sept jours sur sept, de 8 heures à 20 heures.

713 Moira Pierce, standardiste

104, Marsh Street.

Cette petite maison est le foyer de l'opératrice téléphonique d'Innsmouth, une vieille fille hybride de 58 ans nommée Moira Pierce.



Moira Pierce

Le standard est installé chez elle, et Moira s'en occupe de 7 heures à 18 heures environ, tous les jours. Il y a très peu d'appareils téléphoniques en ville, et les appels en provenance de l'extérieur sont très rares. C'est un euphémisme de dire qu'elle n'est pas vraiment surchargée de travail. Moira écoute systématiquement les conversations des étrangers et rapporte tout ce qu'elle entend aux membres de l'ordre.

Tous les appels entrants et sortants passent par Moira. Si elle pense que l'appel a un but mal intentionné, elle l'interrompt au milieu d'une phrase, puis prétend qu'elle ne peut rétablir la liaison. Il arrive qu'elle coordonne des actions entreprises contre les fauteurs de troubles, en appelant les policiers, l'hôtel Gilman ou même les Marsh en cas d'urgence. Elle est au centre du système de communication des hybrides.

714 La Compagnie d'électricité d'Innsmouth

408, Bates Street.

C'est un bureau minuscule, ouvert épisodiquement par des habitants d'Innsmouth. Les villageois y viennent régler leurs factures ou organiser une installation électrique.

Quartier 8
Les taudis de la rive sud

C'est la zone la plus désolée et la plus déserte d'Innsmouth, une véritable ville fantôme constituée de dizaines de ruines de maisons aux toits à deux pentes qui datent du 18e siècle. La plupart sont de guingois, et certaines totalement effondrées sur leurs fondations. Leurs issues sont généralement condamnées par des planches, mais ça et là, on trouve une fenêtre ouverte ou cassée qui semble observer les passants d'un air menaçant. Les constructions les plus solides sont les nombreux hangars en brique et en pierre situés le long de Fish Street. Les entrepôts qui se trouvent le long de Water Street sont plus anciens et en plus mauvais état. A la différence du quartier équivalent situé sur la rive nord, il est quasiment désert, et il est très inhabituel d'y trouver âme qui vive.

La majorité des rues sont en terre battue. Seules State Street et Water Street sont pavées. L'éclairage public est inexistant, et les rares trottoirs sont étroits, fissurés et déformés.

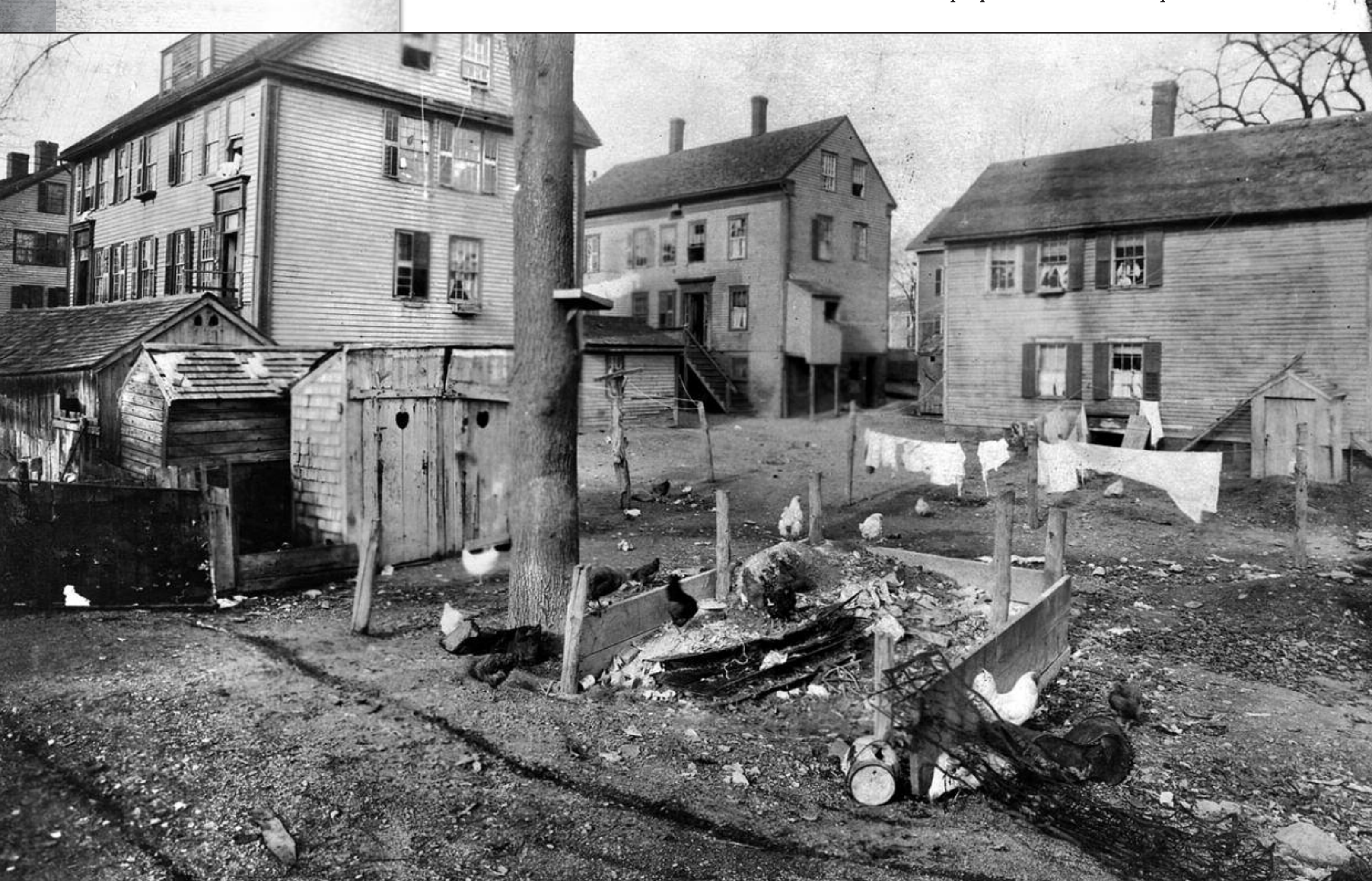
801 La masure d'Abraham Southwick

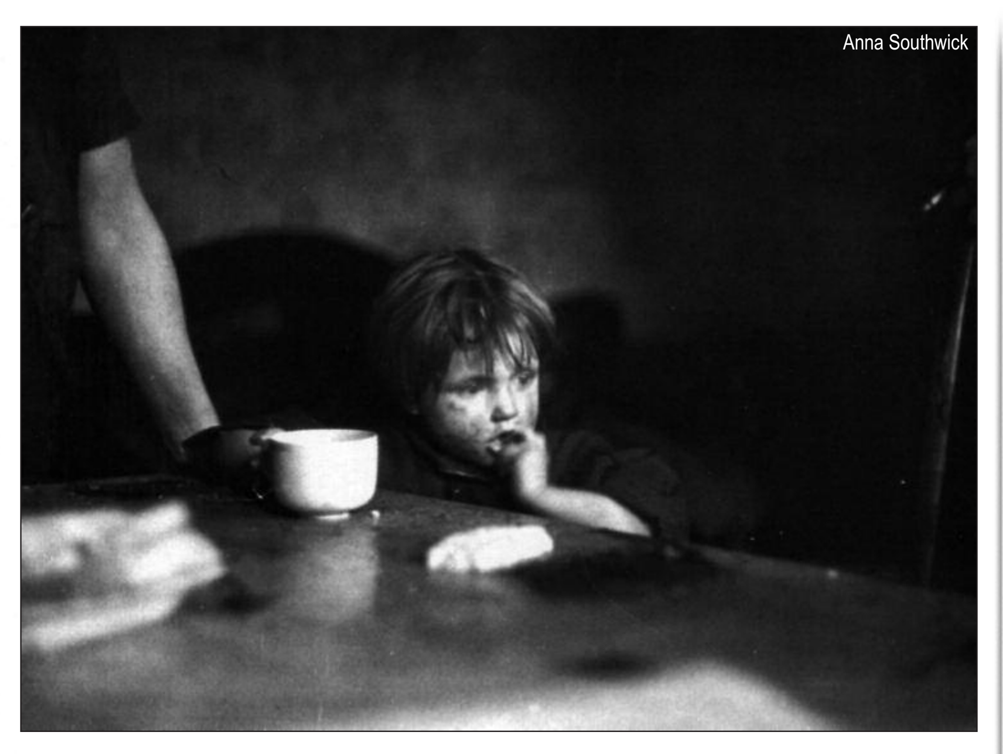
905, Main Street.

Il s'agit d'une des rares demeures manifestement habitées dans cette rue. Elle est quasiment dans le même état pitoyable que les ruines abandonnées qui l'entourent. Elle abrite une famille de huit personnes. Le père, Abraham Southwick, 41 ans, vit ici avec sa seconde femme, Vera, 31 ans, une mégère hybride au physique disgracieux et aux yeux protubérants. Ils ont six enfants. Trois d'entre eux (Joseph, 7 ans, Absalom, 6 ans et Anna, 4 ans) sont des humains au sang pur, issus du premier mariage d'Abraham. Les autres (Roy, 13 ans, Jack, 11 ans et Mark, 5 ans) sont les rejetons de Vera, tous illégitimes. Le couple n'a aucun enfant en commun. Ceux de Vera sont des hybrides affreux, sales et méchants qui font vivre un enfer à ceux d'Abraham.

Southwick est l'un des derniers pêcheurs humains d'Innsmouth. Sa première épouse, une humaine qu'il connaissait depuis l'enfance, fut tuée il y a trois ans par un chauffard non identifié. Voulant absolument une mère pour ses enfants, il épousa l'année dernière Vera Chapman, une femme pauvre d'Innsmouth dont il ignorait qu'elle avait dans les veines le sang impur des Profonds. La jeune femme se révéla être la figure de la marâtre que l'on trouve dans les contes de fées. Elle traite les enfants d'Abraham à peine mieux que des domestiques, tandis que sa propre progéniture est libres de faire ce qui lui plait. Southwick, saoulé de coups par la vie, subit la situation sans mot dire, ou presque. Il passe ses journées sur son bateau et ses nuits à boire, jusqu'à sombrer dans l'inconscience.

Des investigateurs qui passent par là risquent d'être abordés par un des petits garçons d'Abraham. Celui-ci, en courant comme un dératé, se précipitera sur un étranger pris au hasard, se cramponnera à ses jambes, et l'implorera de le sauver de son horrible mère. Il tentera d'expliquer de son mieux quelle vie




Anna Southwick

misérable il mène. Si les investigateurs l'emmènent, ils seront poursuivis pour kidnapping par les agents de police locaux et les autorités fédérales. S'ils le ramènent chez lui, ils pourront se rendre compte que l'enfant a bien décrit la situation. Vera les remerciera sèchement pour le dérangement, puis leur claquera la porte au nez et commencera sans délai à corriger le fuyard sans même chercher à camoufler ses cris.

802 Des hangars de brique et de pierre

Sur Fish Street et Water Street.

Ces constructions sont des témoignages de l'époque bénie où Innsmouth avait encore le statut de Port de Débarquement. Ces vastes bâtiments rectangulaires accueillaient les cargaisons rapportées de provenances exotiques du globe. La plupart de ces entrepôts sont encore intacts, leurs toits pentus et leurs volets en bois résistant toujours avec abnégation aux assauts du temps et des éléments. Ils sont habituellement fermés par des chaînes et des cadenas. De loin en loin, une plaque indique le nom de l'ancien propriétaire. C'est dans la majorité des cas la famille Marsh, et quelquefois les Martin, les Gilman et les Hogg.

La majorité des hangars sont vides, mais un ou deux renferment encore des ballots de soie, des cassettes d'épices, des sacs de thé ou de café et des piles de bois de santal en décomposition, le tout oublié depuis une éternité. A l'appréciation du gardien, d'autres marchandises abandonnées pourront également s'y trouver, qui présenteront quant à elles un plus grand intérêt. Ainsi, les investigateurs pourraient mettre la main sur d'étranges artefacts et babioles rapportés d'expéditions lointaines et qui attendent depuis dans le noir.

803 La maison de Joe Sargent

801, Main Street.

C'est la maison minable dans laquelle habite Joe Sargent, le chauffeur du bus d'Innsmouth. La demeure est haute et étroite, élevée d'un étage, et comprend un toit à pignons, des volets pendants et des fenêtres cassées. Sa peinture s'écaille et a viré au gris. Sur sa vieille boite aux lettres est inscrit « SARgeNT ». Joe gare habituellement son car dans la rue située devant la maison.

C'est un homme d'environ 1m80, mince, à l'allure voûtée et qui exsude des relents d"odeur de poisson prononcés. Il est habillé de vêtements râpés et porte des chaussures trop grandes. Sur son crâne déformé est vissée une casquette de golf crasseuse. Ses yeux bleus sont immenses, vitreux et globuleux. Des sillons profonds sont visibles sur les côtés de son cou. Son nez est aplati, son front fuyant, et ses oreilles sont si petites qu'elles en sont presque invisibles. Quand il sourit, ses lèvres épaisses révèlent largement de petites dents pointues. Sa peau grisâtre pèle en larges plaques. Ses mains sont anormalement grosses, avec un début de palmure entre les doigts. Sargent se déplace d'une façon curieuse, en trainant les pieds.

Joe examine attentivement tous les étrangers qui embarquent dans son bus pour se rendre à Innsmouth. Quiconque lui semble particulièrement suspect est signalé au réceptionniste de l'hôtel Gilman, qui relaie l'information aux membres de l'Ordre. Sargent est un hybride loyal, prêt à aider l'Ordre du mieux qu'il peut. Il garde chez lui un révolver calibre 38, et cache un démonte-pneu sous le tableau de bord de son bus.

Joe Sargent

33 ans, chauffeur de bus

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

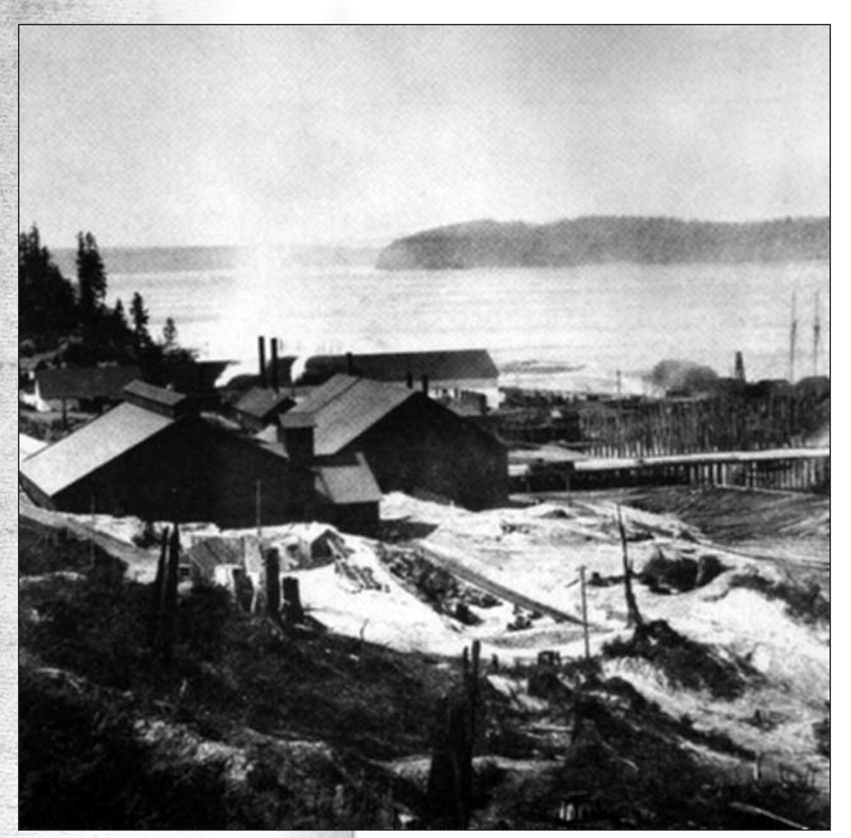
Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	20%
Conduite	80%
Ecouter	40%
Métier	
- Electricité	25%
- Mécanique	60%
Psychologie	20%
Trouver Objet Caché	50%

Combat

• Bagarre	65%
Dégâts 1D3 + Impact	
• Démonte-pneu	45%
Dégâts 1D8 + Impact	
• Revolver cal.38	30%
Dégâts 1D10	



Quartier 9
Le Port

La zone portuaire est délimitée d'un côté par Water Street, à l'Ouest, et de l'autre par la digue de pierre, qui s'enfonce vers le large. Le quartier comprend les quais pourris qui constituent une avancée dans la mer des deux côtés de l'embouchure du Manuxet, ainsi que des hangars abandonnés construits dessus. Au sud du fleuve, sur Water Street, se trouvent quelques vieux entrepôts de brique et de pierre, à présent presque tous en ruine, datant de la fin du 18e siècle. Le long des berges envahies par la végétation, on tombe parfois sur les décombres de murs ou sur des tas de pierres détachées, dernières traces de bâtiments écroulés.

Au large du port, la digue de pierre montre des signes de faiblesse, mais elle parvient tant bien que mal à protéger le port des assauts féroces de l'Océan Atlantique. Les ruines d'un phare en pierre en occupent l'extrémité. Le port proprement dit est engorgé par les sables apportés par le Manuxet, qui limitent la profondeur de l'eau à un maximum de 2m50. En outre, une bande de sable s'est progressivement formée sur le pourtour du port, parsemée à présent de cabanes de pêcheurs. Seules les plus petites embarcations peuvent naviguer dans le port d'Innsmouth. Quand la marée descend, la rivière forme un courant dans le port, capable d'emporter au-delà de la digue, vers la haute mer, un nageur humain chevronné.

Très peu d'humains vivent dans ce quartier. Il est presque exclusivement habité par des pêcheurs hybrides à la démarche traînante et à l'air renfrogné, portant tous l'horrible *masque d'Innsmouth*.

901 Les vieux quais

Les anciens quais signalés sur la carte sont les seuls à être encore utilisables. Les autres, surtout ceux situés au sud du Manuxet, se sont depuis longtemps effondrés dans l'eau. Là où jadis mouillaient de fiers navires, il n'y a plus désormais que de petits bateaux de pêche appartenant à des hybrides. Ces quais portaient autrefois le nom de leurs orgueilleux propriétaires, mais ces noms sont maintenant oubliés de tous ou presque.

902 La digue en pierre

C'est une longue jetée en pierre, large de près de cinq mètres, qui s'avance depuis une bande de terre sablonneuse située au nord-est de la ville, jusque dans le port. Les dépôts de sable ont formé à l'intérieur de la digue une petite plage sur laquelle les pêcheurs hybrides ont aligné leurs cabanes rudimentaires.

903 Des cabanes de pêcheurs

Le long des plages de sable du port d'Innsmouth vivent les pêcheurs les plus pauvres qui soient. Leurs filets, leurs casiers à homards, leurs canots et leurs huttes délabrées constellent les rives. Des tas d'arêtes de poissons et des restes de feux de camp témoignent de leur mode de vie. Ils pêchent le jour, soit depuis la digue, soit en mer, dans leurs petits bateaux. Il y a une dizaine de pêcheurs qui vivent là, et seul l'un d'entre eux est totalement humain.

Les pêcheurs hybrides sont hostiles, et n'aiment pas bavarder, surtout quand ils sont en plein travail. La plupart d'entre eux possède un couteau d'un type ou d'un autre. On trouvera ci-dessous trois pêcheurs que les investigateurs sont susceptibles de rencontrer.

Harris Jakes

Jakes est un hybride de 40 ans à l'air menaçant. Il est très grand, et doté d'une force prodigieuse. Ses de lèvres sont très épaisses et ses mains sont largement palmées. Jakes a un tempérament impulsif, et il met en garde les étrangers qui traînent dans le port, en leur signalant que des accidents sont déjà arrivés sur le port. Il porte un gros couteau de chasse, qu'il agite de manière menaçante et qu'il n'a pas peur d'utiliser. Il surveille de près les étrangers qui trainent sur le port, et suivra les investigateurs si ces derniers lui semblent particulièrement suspects.

Sandy Lanier

Sandy est un hybride de presque 60 ans, horriblement déformé par les mutations. Il ressemble en fait à un Profond sans écailles. L'apparence de Lanier est vraiment effrayante, et si les investigateurs le rencontrent dans une allée sombre ou dans un endroit similaire, ils perdront 1/1d3 points de Santé Mentale. Tout comme Jakes, il surveille de près les étrangers.

Dewey Smith

Dewey est le seul humain habitant sur le port. Il est plongé dans une illusion qui le pousse à considérer les hybrides pour de malheureuses victimes d'une étrange maladie. Dewey souffre de panzaisme, c'est à dire d'une incapacité à voir le fantastique pour ce qu'il est. Proche de la quarantaine, il vit dans le port depuis bientôt vingt ans et affirmera n'y avoir jamais rien observé qui sorte de l'ordinaire. Il a entendu quelques-unes des histoires bizarres qui courent sur Innsmouth, mais il les considère comme des rumeurs propagées par des gens mal intentionnés. Il ne pourra fournir aucune information aux investigateurs. Les hybrides le considèrent comme inoffensif, c'est pourquoi il est toujours en vie.

Les investigateurs pourront avoir affaire à Dewey Smith durant le scénario *La Lumière Occultée*.

904 Le vieux phare

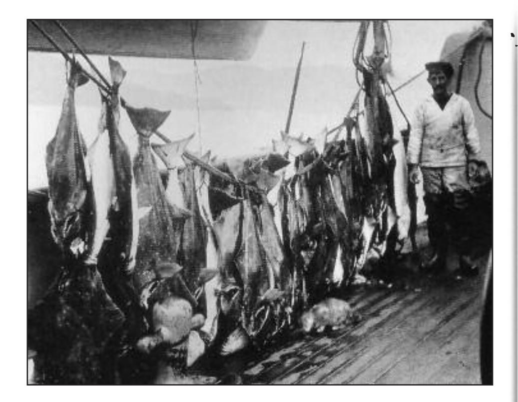
A l'extrémité sud de la digue se trouvent les ruines du vieux phare, réduites à présent à un vague amas de pierres. A l'origine, le phare mesurait près dix-huit mètres de haut et présentait une base imposante de six mètre de diamètre. Il fut détruit en 1888 par une tempête effroyable, qui causa la mort du gardien, Paul Garrison, dont le corps resta introuvable. Quiconque obtient une réussite spéciale lors d'un test de Trouver Objet Caché tandis qu'il fouille dans les décombres découvrira un morceau de crâne ou de squelette humain. Creuser un peu plus permet de mettre à jour d'autres fragments d'os, mais jamais suffisamment pour qu'on identifie formellement la victime.

905 Le bureau des douanes

100, Dock Street.

Cette bâtisse de la fin du 18e siècle avait autrefois fière allure, avec l'aigle orgueilleux





perché au sommet de son fronton. A présent, tout comme la majorité d'Innsmouth, ce n'est plus qu'une carcasse décrépite. La plaque dorée indiquant « Bureau des Douanes » est effacée au point d'en être presque totalement illisible et les fenêtres sont toutes condamnées avec des planches. Innsmouth perdit son statut de Port de Débarquement peu de temps après la Guerre de Sécession, l'activité navale ayant en ce temps-là atteint décliné jusqu'à atteindre un niveau quasiment nul. Les registres maritimes, les relevés des cargaisons, les livres de taxes et tous les autres documents douaniers ont été emportés par les agents du gouvernement, qui ont laissé le bâtiment complètement vide. Ses deux niveaux sont constitués à présent de bureaux et de salles d'archives poussiéreux, qui ne contiennent rien d'intéressant.

906 Le vieux chantier naval Martin

Situé juste au nord de l'embouchure du Manuxet, cette dépression peu profonde était jadis un chantier naval florissant. Il n'en subsiste plus que quelques mares d'eau stagnante, des morceaux de bois de construction pourris disséminés un peu partout, et les vestiges des quais qui s'étendaient le long de la berge est. S'attarder ici plus de quelques minutes attire l'attention de crustacés, petits mais voraces, produits par les eaux d'Innsmouth. Une ou plusieurs de ces étranges créatures peuvent discrètement surgir de la végétation pour attaquer un visiteur inattentif.

907 La demeure des Babson

A l'est de Pierce Street.

Sur un quai pourrissant qui s'avance dans les eaux du port, est érigé un grand hangar de plain-pied, habité par la famille Babson, des hybrides. On aperçoit parfois des volutes de fumée qui sortent d'un simple tuyau sortant d'un mur. Si les investigateurs s'approchent et réussissent un Test d'Ecouter, ils percevront à l'intérieur des voix gutturales et rauques. Un coup d'œil par une fenêtre permettra de s'assurer que l'endroit est habité. Si les Babson réalisent qu'on les épie, il se précipitent dehors pour attaquer les espions. L'échauffourée pourra attirer sur place autorités locales.

La famille Babson est constituée de Margaret Babson, âgée de 42 ans, et ses sept enfants :

Les crustacés carnivores

Ces animaux étranges, dont certains atteignent trente centimètres de long, sont de types variés. Ils ressemblent à des crabes, des homards ou des trilobites préhistoriques. On les trouve généralement à proximité des cités de Profonds.

Ces créatures attaquent en se glissant silencieusement près de leur victime potentielle (un test réussi en Trouver Objet Caché est nécessaire pour remarquer leur approche), puis referment leurs pinces ou leurs gueules sur sa jambe. Elles se cramponnent alors avec ténacité (FOR égale à 9) jusqu'à ce qu'on les décroche ou qu'on les tue. Elles infligent un point de dommage par round, ainsi qu'une perte de 1/1D3 points de Santé Mentale dus au traumatisme de l'attaque. Les crustacés n'ont qu'un seul point de vie, mais ils sont protégés par une carapace de chitine valant deux points d'armure.

Un test réussi de Science de la Vie : Biologie ou Histoire Naturelle confirmera que ces créatures ne ressemblent à aucune espèce connue.

Le Shoggoth

FOR 63
CON 34
TAI 91
INT 5
POU 9
DEX 3
PV 63

Attaque
Ecrasement 90%, 9D6. Tous les individus présents dans une zone de 5 mètres sur 5 mètres subissent une attaque du Shoggoth. Ceux qui sont atteints doivent réussir à s'opposer à sa FOR sur la table de résistance pour lui échapper et éviter d'être broyés. Si plus d'une cible est touchée, la FOR du monstre est divisée entre elles. Une victime engloutie dans sa masse ne peut tenter une action que si elle obtient une réussite spéciale lors d'un test de Puissance.

Armure
aucune, mais les armes physiques ne lui infligent qu'un seul point de dommage et ne peuvent l'empaler. Le feu et l'électricité ne lui font que la moitié des dégâts normaux. Le Shoggoth régénère 2 points de vie par round tant qu'il n'est pas mort.

Perte de Santé Mentale : 3/1d20

trois adolescents (deux filles et un garçon) et quatre enfants plus jeunes. Quelque soit le moment de la journée, 1D6-1 Profonds pourront se trouver dans le hangar, pour une visite conjugale à la famille. Les membres de cette horrible famille se battent tous avec leurs poings ou des gourdins.

Les environs du hangar sont jonchés d'arêtes de poissons et d'autres détritus. Une odeur de poisson insoutenable règne dans le coin. A l'intérieur, les ordures envahissent les couloirs et salles. S'ils sont présents, les Profonds et leurs partenaires sont vautrés dans des pièces obscures situées à l'arrière du bâtiment, et dont les fenêtres sont blanchies à la chaux. Deux trappes aménagées dans le plancher permettent un accès facile et rapide aux eaux du port, juste sous la hangar.

908 La Tanière

Ce quai est l'un des plus grands du port, et accueille un immense entrepôt doté d'un étage. Le quai et l'édifice sont dans un état de délabrement avancé. Pourtant, la bâtisse est fermée par un solide verrou et ses vitres sont blanchies à la chaux. Si les investigateurs pénètrent à l'intérieur, ils seront immédiatement assaillis par une odeur de mort et de pourriture. Le plancher de l'étage s'est effondré, tandis qu'un trou dans le sol permet d'entrevoir l'eau du port, trois mètres en contrebas.

Mais les regards sont surtout inévitablement attirés par les traînées de bave à l'aspect goudronneux qui zèbrent le sol. De grandes quantités de cette matière maculent également les murs et même le plafond. Un examen minutieux révèlera que la substance contient des morceaux de chair, d'os, de tissu et de métal. Ce sont d'évidence les restes régurgités d'un être humain. De loin en loin, les investigateurs trouveront un doigt humain, ou encore un pied ou une main à moitié digérés. La perte de santé mentale associée à ce spectacle est de 1/1d6 points.

Si un investigateur obtient une réussite spéciale lors d'un test de Volonté, il découvrira un amas gluants contenant des lambeaux de tissus, une main humaine partiellement dissoute et une montre à gousset cassée, sans chaîne, gravée au nom de « Zadok Allen ». S'il connaissait déjà le nom de cet homme et avait été informé de sa mystérieuse disparition, cette trouvaille lui coûte 1/1d2 points de Santé Mentale supplémentaires.

Ce hangar sert de tanière occasionnelle à un gigantesque Shoggoth. Les restes gluants sont tout ce qui reste des diverses victimes consommées par l'horreur gélatineuse.

Un test de Mythe de Cthulhu réussi pourra donner aux investigateurs une idée sur la nature de l'occupant des lieux. Le monstre ne se montre que si l'investigateur qui possède le plus haut score de Volonté échoue à un test. S'il se montre, le Shoggoth tuera tous les non-hybrides présents puis, conformément à une vieille habitude, se repaîtra des têtes de ses victimes.

Quartier 10 Les alentours de la ville

1001 Le cimetière de South Woods

Au-delà de la frontière sud-est de la ville se trouve une petite zone boisée, en retrait par rapport à la mer. Des arbres à l'aspect maladif et aux formes torturées, hérissés d'épines, procurent une ombre sommaire à des pierres tombales vacillantes. Il s'agit du plus récent des cimetières d'Innsmouth. Il fut mis en service dans les années 1830. South Woods Road, une route bosselée et souvent impraticable, serpente dans le cœur du cimetière et connecte Water Street à Federal Street, la route principale en direction d'Arkham.

Le cimetière est largement envahi par la végétation, mais il est toujours utilisé pour la plupart des enterrements d'Innsmouth. La plupart des pierres sont à présent couchées sur le sol, et les tombes sont négligées et recouvertes de mauvaises herbes. Certaines sont même dissimulées par un enchevêtrement de ronces. L'air est chargé d'une odeur épouvantable de poisson pourri. Dès la tombée de la nuit, une brume verdâtre, à peine visible, enveloppe les lieux, tandis que les coassements des grenouilles du ruisseau voisin, résonnent dans l'obscurité.

On ne voit pratiquement jamais personne ici, bien qu'Otis Fuller, le fossoyeur (610) soit supposé venir s'en occuper une fois par jour. Nombre de sépultures appartiennent à des hybrides, et il y a 40% de chances qu'un cercueil pris au hasard ne renferme que des pierres ou des bûches. Même s'ils ne s'embarrassent plus à présent de telles mises en scène, les habitants d'Innsmouth avaient jadis l'habitude de prendre grand soin à justifier les départs des hybrides qui retournaient à la mer. Ils établissaient de faux certificats de décès et creusaient des tombes qui n'accueillaient que des cercueils vides.

Un examen attentif des pierres tombales révèle qu'un grand nombre de décès se produisirent en 1846. On pourra supposer qu'il s'agit des victimes de la peste et des émeutes qui ravagèrent la ville cette année-là.

1002-1003 Des fermes isolées

De nombreuses fermes sont disséminées le long des routes qui entourent la ville. Certaines de ces vieilles bâtisses remontent à la fin du 17e siècle. La majorité d'entre elles sont désertées, le sol sablonneux et stérile d'Innsmouth ayant depuis longtemps découragé les plus volontaires des fermiers potentiels. Certains bâtiments se sont effondrés et leurs ruines sont à présent à peine visibles au milieu des herbes hautes. D'autres tiennent encore debout, mais leurs vitres sont cassées et leurs



Le cimetière de South Woods

toitures affaissées. Les fermes abandonnées sont identifiées sur le plan par le numéro 1002, tandis que la poignée encore habitée y est indiquée par la référence 1003. Ces dernières sont principalement habitées par des familles humaines misérables, qui survivent difficilement grâce à un peu d'agriculture, mais aussi par le biais des produits de la pêche et de la chasse. Ce sont des gens craintifs qui ne se rendent quasiment jamais en ville et qui conseilleront aux étrangers de fuir Innsmouth comme la peste. Ils ne savent finalement rien de bien précis sur la cité maudite, mais elle leur inspire à tous une crainte et une répulsion instinctives.

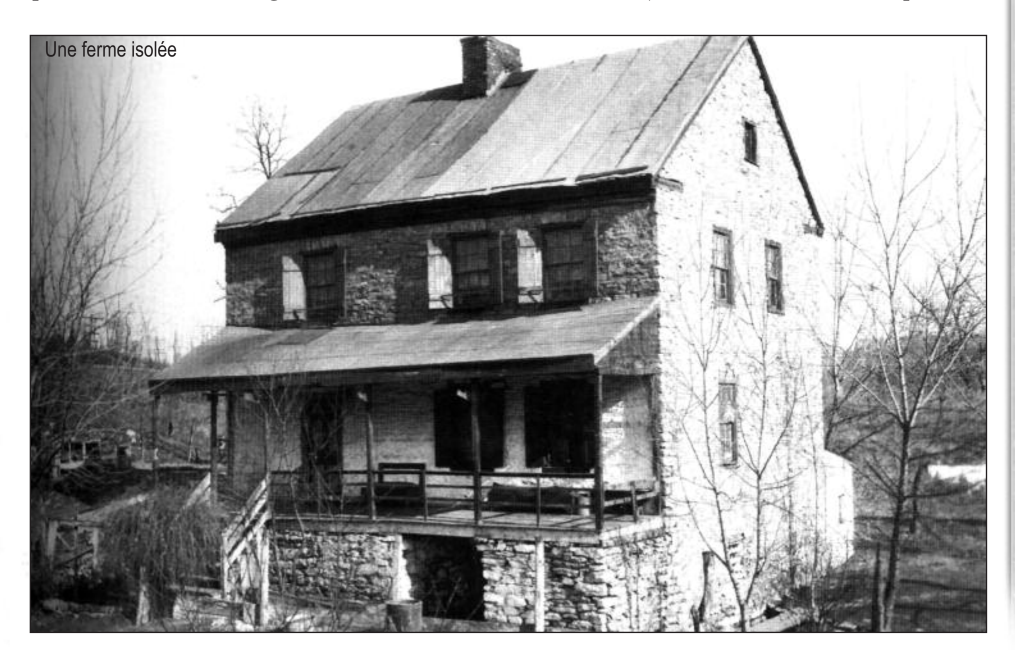
1004 Annie Pernell

Cette ferme, bien qu'en très mauvais état, est manifestement habitée, comme en témoigne le potager bien entretenu qui se trouve à l'arrière. Si les investigateurs approchent un peu trop de la maison, ils entendront la voix rauque d'une vieille femme crier cet avertissement : « Fichez l'camp d'ici ! Dégagez tout d'suite ou j'tire ! J'vois vos sal' trognes ! Dégagez ! »

S'ils marquent la moindre hésitation, l'occupante des lieux déchargera sur eux les deux canons du fusil de chasse cal. 20 que lui a laissé son défunt mari. Elle n'a que 5% de chances d'atteindre sa cible et l'arme, chargée de gros sel, n'inflige le cas échéant que 1d3 points de dommages.

La vieille femme, qui souffre de myopie aigüe, s'appelle Annie Pernell. Elle est veuve et vit seule ici depuis le décès il y a dix ans de son mari Lester. Annie sait plein de choses sur les hybrides d'Innsmouth, mais sa vue est si mauvaise qu'elle ne distingue pas les hybrides des humains. C'est ainsi qu'il lui arrive de tirer sur des voyageurs innocents, les confondant avec les monstres humanoïdes. Si les investigateurs parviennent à la convaincre que leur sang est pur, elle se radoucira un peu et acceptera de répondre à quelques questions en restant tout de même méfiante. Elle parlera des « sal' trognes » d'Innsmouth et de « comment y sont devenus affreux après qu'la guerre de sécession l'a fini ». Elle marmonnera que tout cela a « quek'chos' à voir avec le Récif du Diable et avec c'vieux suppôt d'Satan d'Obed Marsh, qu'y soit maudit ! ».

Sa maison contient tout un tas de bric-à-brac, au sein duquel se trouve une collection presque complète du *Courrier d'Innsmouth*, qui prend la poussière dans le grenier, et dont la lecture ajoutera 3d8% à la compétence



Une ferme isolée

L'Hybride rabougri

Caractéristiques

APP	01	Prestance	05 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	NA	Connaissance	NA
INT	10	Intuition	50 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	09
Santé Mentale	NA

Compétences

Athlétisme	70%
Discrétion	95%
Ecouter	55%
Nage	75%
Pister	60%
Se Cacher	80%
Trouver Objet Caché	50%

Combat

• Griffes (x2) 45%
Dégâts 1D4

• Morsure 30%
Dégâts 1D3

Armure : 1 point de peau écailleuse

Perte de SAN : Voir cette pitoyable créature à l'hérédité chargée coûte 1/1D4 points

Connaissance d'Innsmouth. Si un investigateur obtient une réussite spéciale lors d'un test de Volonté, Annie pourra la mentionner dans le courant d'une conversation. Elle acceptera de s'en séparer pour la maigre somme de dix dollars.

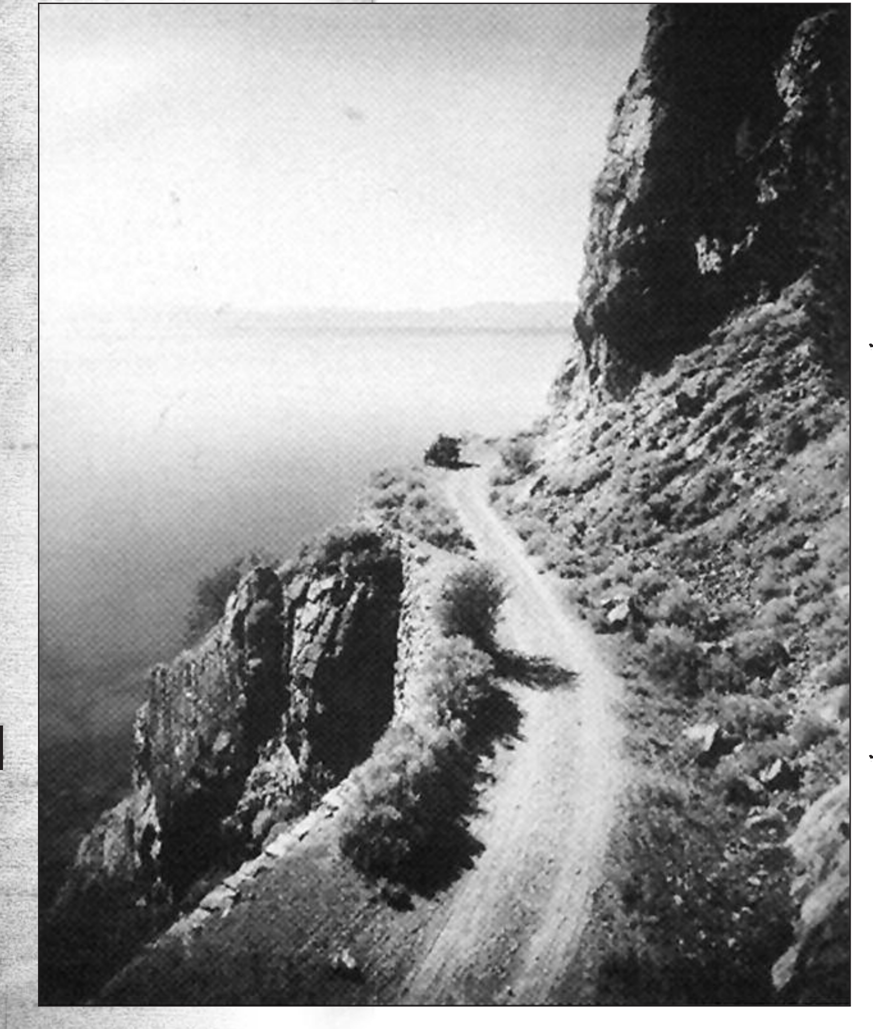
Compétences particulières : Connaissance d'Innsmouth 25%, Fusil 5%, Pratique artistique : Cuisine 80%.

1005 L'Hybride Rabougri

A proximité de l'intersection de South Road et de la route d'Arkham, se trouve une ferme apparemment déserte, située à l'écart de la route. Les édifices ne sont guère plus que des tas de bois écroulés d'où émergent quelques poutres.

Cette demeure est le repaire d'une créature à moitié humaine, un hybride rabougri qui n'a jamais achevé sa transformation en Profond. Cette créature sauvage est vêtue de haillons crasseux, et ne sort qu'à la nuit tombée, pour rôder dans Marshy Creek ou le cimetière de South Woods, à la recherche de petits animaux dont il pourra se nourrir. Même s'il pourra être tenté d'attaquer un voyageur isolé, il évitera les groupes, et se recroquevillera pitoyablement sur lui-même s'il est acculé.

La créature peut attaquer par morsure et par deux coups de griffes à chaque round. Si ces deux derniers touchent lors du même round, il infligera automatiquement 1d3 points de dommages de morsure à chaque round suivant, tant qu'on ne l'aura pas tué ou qu'on ne lui aura pas fait lâcher prise, grâce à un test de FOR contre FOR réussi.



1006 Nick Casper

Ce chalet long et étroit arbore une rangée de pièges destinés à des animaux de toutes sortes, suspendus à l'auvent de la bâtisse. Des crânes blanchis par le soleil – surtout de ratons laveurs et de chevreuils – sont fixés aux sommets des piquets de la clôture. C'est la maison de Nick Casper, un chasseur, pêcheur, trappeur et plus généralement un homme des bois expérimenté. Casper est une force de la nature, qui mesure plus de 1,80 m et pèse quelques 110 kg. Son visage est mangé par une barbe sombre et broussailleuse. Nick est un homme paisible, qui mène une vie retirée. Il vit des bienfaits de la nature, comme son père le faisait avant lui, en particulier en vendant ses fourrures à Rowley ou à Newburyport. Nick connait certaines histoires qui circulent à propos d'Innsmouth et n'y met jamais les pieds. Il a parfois entrevu certains des horribles habitants qui vivent là-bas, mais il part du principe que s'il ne se mêle pas de leurs affaires, ils le laisseront tranquille.

A l'intérieur de son grand chalet, Nick garde des réserves conséquentes de viande et de légumes secs, ainsi que d'autres provisions. Tout son mobilier est fait maison. Si grâce à un test réussi de Baratin ou Persuasion, les investigateurs réussissent à convaincre Nick que les habitants d'Innsmouth représentent une menace ou un danger, le trappeur pourra les aider mais sans s'impliquer trop sérieusement. Il pourra les nourrir, leur prêter des armes à feu, les aider à poser des pièges ou leur procurer une cachette chez lui. Il ne combattra directement les habitants d'Innsmouth que si ces derniers l'attaquent, ou s'il est amené à apprendre l'horrible vérité.

1007 La voie de chemin de fer abandonnée

La voie ferrée sensée relier Innsmouth à Rowley fut abandonnée en 1889. Il n'en reste plus aujourd'hui que le pont couvert en ruine qui enjambe le Manuxet et les rails rouillés qui traversent le marais salant en direction de Rowley. Des poteaux télégraphiques fissurés, penchés et dépouillés de leurs fils, sont plantés le long de la voie de façon désordonnée.

1008 La décharge municipale

Située à la limite des marais salant, la décharge municipale exhale ses relents nauséabonds à l'extrémité d'une piste parsemée de trous et de bosses. C'est dans cette zone de dunes, de marécages et de ruisseaux, que la ville d'Innsmouth se débarrasse de ses ordures. En journée, les lieux servent de garde-manger aux corbeaux et aux mouettes. La nuit, ces

derniers cèdent la place à des hordes de ratons-laveurs, d'opossums et de rats.

1009 Boynton Beach

A un peu moins de 2 km au sud-est d'Innsmouth s'étend une large bande de terrain sablonneux, coincée entre la mer et des falaises de pierre hautes de cinq mètres. Cet endroit est appelé Boynton Beach, et accueille une demi-douzaine de pêcheurs humains et leurs familles. Une route étroite suit le sommet de la falaise pour connecter la petite communauté à la route principale menant à Arkham.
Ces gens simples restent à l'écart de la ville et, quand ils se trouvent en mer, prennent soin de ne pas approcher du Récif du Diable. Ils sont extrêmement pauvres, mais préfèrent néanmoins vendre leurs prises aux conserveries industrielles de Gloucester plutôt que de les apporter à Innsmouth, pourtant plus proche d'eux et d'un accès plus pratique. De prime abord, ils se méfient des étrangers, mais une fois assurés que ceux-ci ne sont pas des gens d'Innsmouth, ils leur conseillent d'éviter soigneusement cette ville.

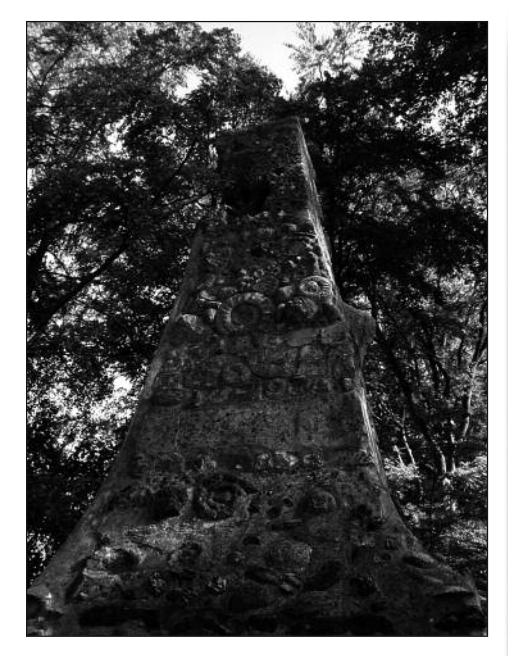
Le chef non officiel de la communauté est Cory Weston, un pêcheur grisonnant de 37 ans. Comme ses camarades, il mettra en garde les voyageurs contre les dangers d'Innsmouth, mais refusera de les aider pour tout ce qui concerne la ville maudite.

Vous trouverez de plus amples informations sur Weston et Boynton Beach dans le scénario « Innsmouth Connexion ».

Fish-Head Rock

Près de l'extrémité nord de la plage se trouve un promontoire rocheux qui s'avance progressivement dans la mer. Il est grossièrement taillé en forme de gigantesque buste de grenouille ou de poisson. La tête est étroite et dotée d'ouïes au niveau du cou. Les yeux sont immenses et la bouche d'une largeur impressionnante. La légende raconte que ce rocher fut taillé il y a bien longtemps par des indiens, assertion qui sera confirmé par un test réussi de Sciences Humaines : Anthropologie ou Archéologie réussi. Il est impossible de dater la sculpture précisément, mais l'érosion de la roche montre qu'à l'évidence sa réalisation remonte à plusieurs siècles. Un test réussi de Sciences de la Terre : géologie permet de donner une estimation plus serrée de son âge : entre 1500 et 2000 ans. Les pêcheurs superstitieux évitent Fish Head Rock comme la peste. Ils pensent que c'est un endroit hanté et certains font le signe de la croix quand ils passent à côté.

Cet endroit était autrefois le sanctuaire utilisé par une tribu indienne, depuis longtemps oubliée, qui y adorait jadis des « démons sortant de la mer ». Quelques éléments de légendes se rapportant à cette tribu subsistent encore. Ils laissent entendre que ces indigènes pratiquaient des sacrifices humains. D'après un de ces récits, la tribu rejoignit finalement ses divinités dans une grande cité



sous la mer et disparut définitivement. On dit que les dieux marins leur avaient révélé les secrets de la vie éternelle.

Le rocher fut enchanté pour invoquer les Profonds de Y'ha-nthlei. : il suffit de toucher la pierre en se tenant dans l'eau pour déclencher automatiquement le sortilège, au prix de trois points de magie. 2d6 minutes plus tard, 2d3 Profonds apparaissent à la surface. Ils attaqueront sans nul doute tous ceux qui ne se soumettront pas à eux.

1010 Falcon Point

Sur la côte qui s'étire au sud d'Innsmouth se trouve le petit village de pêcheurs de Falcon Point. Il tire son nom des nuées de faucon pèlerins, gerfauts et émerillons qui tournoient dans les airs au-dessus des falaises et des rochers. Le hameau est constitué d'une dizaine de petites maisons mais d'aucun commerce. La cinquantaine d'habitants vont faire leurs quelques emplettes à Ipswich ou dans une autre localité de la côte. Ils se rendent rarement à Innsmouth.

Les loups de mer de Falcon Point, qu'ils soient jeunes ou vieux, savent qu'Innsmouth est une ville maudite. Ils acceptent volontiers d'en parler aux étrangers autour d'un café brûlant – surtout si celui-ci est arrosé du whisky fourni par les investigateurs. Ils pour-



Nick Casper

46ans, homme des bois

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	61

Compétences

Athlétisme	55%
Discrétion	55%
Dissimulation	70%
Ecouter	65%
Métier :	
- Mécanique	45%
- Pêche	55%
- Trappeur	70%
Navigation	30%
Pister	65%
Premiers Soins	40%
Se Cacher	50%
Trouver Objet Caché	80%

Combat

• Poing	65%
Dégâts 1D3+Impact	
• Saisie	60%
Dégâts Spécial	
• Poignard	55%
Dégâts : 1D4+2+Impact	
• Gourdin	35%
Dégâts : 1D6+Impact	
• Cognée	45%
Dégâts : 1D8+2+Impact	
• Carabine	85%
Dégâts : 2D6+3	

ront raconter l'histoire d'Enoch Conger, un pêcheur qui prétendait avoir attrapé une sirène, au large du Récif du Diable. Des années plus tard, alors qu'il avait pris sa retraite, il disparut de sa cabane.

Si les investigateurs ont apporté de quoi se rincer la glotte, un des vieux marins leur racontera que ce matin-là, quand on réalisa que le vieux Conger manquait à l'appel, on découvrit des empreintes fraîches partant de sa cahute en direction de la mer. Les pieds qui avaient laissé ces empreintes étaient palmés. Un autre pêcheur ajoutera que récemment, l'un d'entre eux a juré avoir aperçu le vieil Enoch en train de nager en compagnie de personnes à l'apparence étrange, au-delà du Récif du Diable. Cette réflexion provoque l'intervention d'un autre habitant, qui laissera entendre que seul le vieux Jebediah Harper connait vraiment la vérité. En entendant ce nom, les autres se taisent.

Compétence particulière : Connaissance d'Innsmouth 25%

Jebediah Harper

Jebediah Harper est l'ancien chef des pêcheurs de Falcon Point, et c'était un ami proche d'Enoch Conger. Sa santé a décliné, et il a pris sa retraite, vivant à présent dans une maison bien tenue, située un peu à l'écart du village. Le vieux Jebediah se montrera assez sec avec des étrangers et refusera de discuter d'Innsmouth, d'Enoch Conger ou de tout autre sujet voisin. Il dira aux investigateurs qu'ils sont fous de donner du crédit aux sornettes que débitent les pêcheurs, et refusera d'en confirmer le moindre point. Un test de Psychologie réussi indiquera qu'il ment, mais toute tentative de conversation se révèlera infructueuse. Par la suite, les investigateurs pourront apprendre qu'autrefois, Harper aimait bien, lui aussi, raconter des histoires. Toutefois, juste après qu'il ait prétendu avoir vu Conger nager au large du Récif du Diable, les Marsh lui rendirent visite. Depuis, il a cessé définitivement de naviguer et de parler du disparu ou d'Innsmouth. La rumeur dit que les Marsh ont acheté son silence.

Compétence particulière : Connaissance d'Innsmouth 50%

1011 Le Récif du Diable

L'origine du nom de ce récif a été attribué au capitaine John Smith qui, dans son ouvrage *Portrait de la Nouvelle-Angleterre* (1616), relata comment il débarqua sur une barrière de récifs de roche noire, au large de la côte du Nouveau Monde, et comment il y découvrit des cavernes sous-marines obscures aux parois gravées d'étranges motifs. « Ce doit être le récif du Diable », écrivit-il alors.

Les étrangers qui s'en approchent de jour sont surveillés par quelques habitants d'Innsmouth, postés sur la digue ou sur le rivage, qui ne les quittent pas des yeux tant que le groupe ne s'éloigne pas du récif. Une visite au Récif du Diable entraine une surveillance accrue des curieux par les locaux. La nuit, des tests réussis de Se cacher (et l'utilisation judicieuse et parcimonieuse de lampes) peuvent leur éviter d'être repérés par les hybrides, mais un échec risque d'entrainer une attaque immédiate des Profonds ou du Shoggoth, et par conséquent une mort probable.

Le récif est une chaîne de faible altitude, presque continue, constituée de rochers noirs glissants qui restent visibles même lors des plus fortes marées. Quiconque l'explore à pied doit réussir un test d'Agilité (à -20% la nuit), sous peine de perdre l'équilibre et de tomber. La chute occasionne 1d2 points de dommages, peut-être plus en cas de *maladresse.* Certains des objets que les investigateurs transportent pourront se briser sur la roche.



Chaque fois qu'un groupe d'investigateurs se rend sur le récif, celui qui a le plus fort POU doit réussir un test de Volonté. Un échec signifie que des Profonds présents près du récif épient le moindre de leurs gestes. Ces créatures iront finalement prévenir Robert Marsh à l'Ordre Esotérique de Dagon. Le prêtre prendra alors les mesures appropriées à l'encontre des intrus.

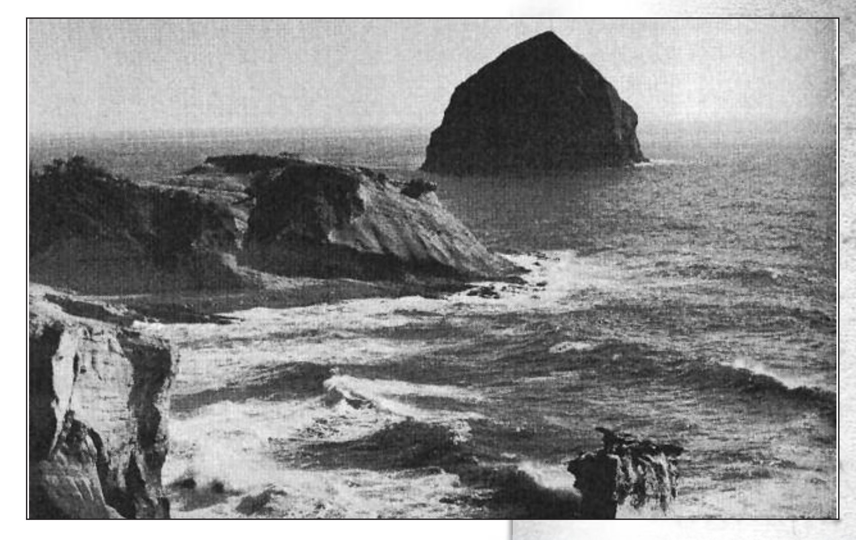
Quiconque ratera, au cours de cette exploration, un test de Volonté, sera assailli, à un moment ou à un autre, par des crustacés carnivores (décrits en 906). Un ou plusieurs de ces arthropodes sortiront d'une flaque ou d'une crevasse pour attaquer les visiteurs imprudents.

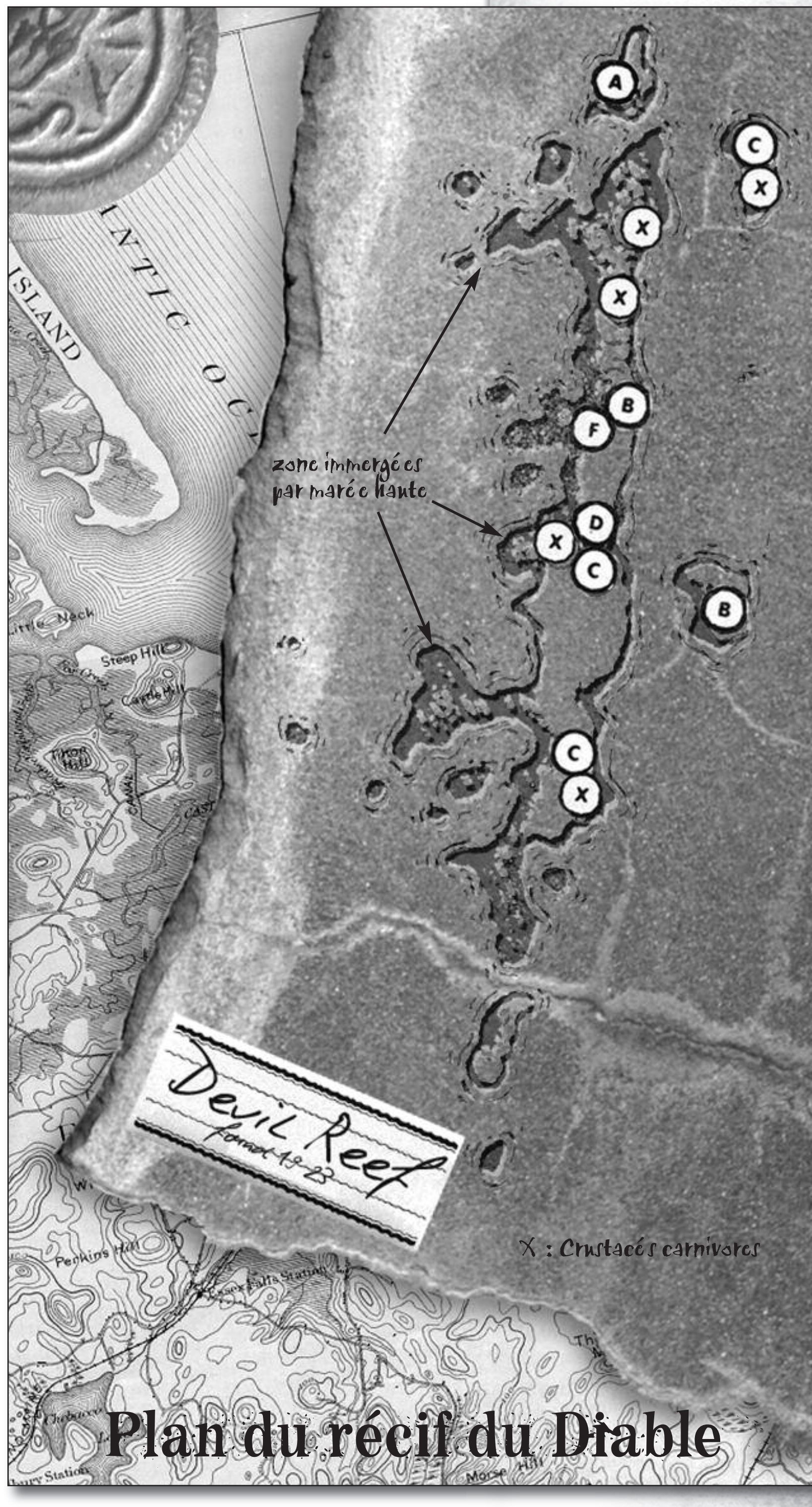
A Une succession de grottes. Un test de Trouver Objet Caché permet de remarquer sur les parois intérieures d'étranges symboles gravés qu'on peut identifier, grâce à un test réussi de Sciences Humaines : Archéologie, Anthropologie ou Histoire, comme étant des runes nordiques. Si les investigateurs trouvent un moyen de traduire l'une des parties encore lisibles, ils obtiendront le texte qui suit :
« Thorval et… avons passé l'hiver ici… dehors par les rejetons diaboliques des filles de Ran... les avons vaincus en 1004 après J.-C, avons pris la mer... »

B Ces cavernes renferment des motifs sculptés, très différents des précédents, que la réussite d'un test de Mythe de Cthulhu permet d'identifier comme étant des glyphes de R'lyeh, la langue écrite des Profonds. Même si c'est très improbable, quelqu'un qui déchiffrerait ces signes obtiendrait une transcription de cycles de récits mythologiques des Profonds, ainsi qu' une augmentation de sa compétence Mythe de Cthulhu de 4%. La perte de Santé Mentale est de 1D4.

Un test de Trouver Objet Caché réussi permet de déceler une fissure très étroite qui s'enfonce dans le sol sans qu'on puisse en voir le fond. Ce passage glissant s'élargit rapidement pour révéler une volée de marches usées qui s'enfonce dans les ténèbres. Tous ceux qui descendent cet escalier tortueux doivent réussir un test d'Agilité pour éviter de glisser et de tomber. Après deux heures de descente, les investigateurs déboucheront dans une grotte située à l'intérieur des poches d'air de Y'ha-nthlei.

C Chacune de ces deux cavernes est décorée de sculptures en bas-relief qui représentent des humanoïdes aux allures de batraciens en train de nager, de se battre, de s'accoupler ou de se livrer à d'autres activités tantôt naturelles, tantôt blasphématoires. Si les investigateurs examinent ces gravures, ils gagnent 2% en Mythe de Cthulhu au prix de 1d3 points de Santé Mentale. Un test réussi de Trouver Objet Caché permet de découvrir une ou deux empreintes laissées par des pieds palmés, ce qui occasionne une perte de 0/1 point de santé mentale. Un test de Mythe de Cthulhu réussi permet d'identifier la trace d'un Profond.





Plan du récif du Diable



D Dans cette partie du récif est creusée une série de grottes souterraines souvent empruntées par les Profonds. Une de ces cavernes, de taille réduite, est utilisée comme salle de sacrifice. Les prisonniers sont enchaînés à des anneaux de fer scellés aux parois, et passent leurs dernières heures à désespérer dans cette obscurité froide et humide, avant d'être jetés en pâture aux Profonds pendant les rituels.

E Cette caverne est réservée au rangement des robes de cérémonie, des dagues, des torches et de tous les instruments nécessaires à l'accomplissement des rites de l'Ordre Ésotérique. Elle se prolonge pour aboutir finalement à une salle immergée à partir de laquelle on peut accéder à Y'ha-nthlei.

F D'autres grottes creusées dans le Récif ouvrent sur des tunnels immergés, qui descendent vers les profondeurs marines. Ces passages et salles permettent aux Profonds de surprendre d'éventuels intrus.
Il existe également un passage non immergé qui descend dans les profondeurs du récif.

1012 Y'ha-nthlei

Sous le Récif du Diable, dans les profondeurs plongées dans des ténèbres perpétuelles, s'étend la sombre Y'ha-nthlei, la vaste cité des Profonds, située à plusieurs centaines de mètres en dessous de la surface. C'est une métropole sous-marine gigantesque, qui s'étend sur plusieurs kilomètres, dans laquelle vivent des milliers de Profonds. Ses temples coralliens y côtoient des bâtiments pointus recouverts d'algues. Les Profonds nagent entre ses palais aménagés dans des reliefs naturels, illuminés par une vie microscopique phosphorescente, tandis que des voûtes titanesques cachent de mystérieux occupants. Des jardins de corail à l'aspect maladif entourent des bâtiments en pierre noire, percés de fenêtres mais dépourvus de portes. Des végétaux géants surplombent la ville, comme autant d'arbres gargantuesques. Les poissons eux-mêmes semblent d'origine extraterrestre: ces créatures des abysses sont dotées de dents pointues et croisent que rarement les habitants de la surface. Des crustacés tout aussi inhabituels, de tailles et de formes très variées, arpentent les fonds marins, tandis que d'immenses et gracieuses méduses dérivent dans les courants, étalant leurs magnifiques et mortels filaments argentés. Le spectacle subjuguant de Y'ha-nthlei, si un investigateur est amené à le contempler, coûte 2/2D6 + 1 points de Santé Mentale.

Il est très improbable que des humains puissent ne ce serait-ce qu'apercevoir Y'ha-nthlei. L'équipement de plongée dont pourraient disposer les investigateurs est incapable de supporter les pressions qui règnent à ces profondeurs. Il est toutefois envisageable que certains d'entre eux, particulièrement courageux ou inconscients, utilisent le tunnel aménagé dans le Récif du Diable ou le portail magique situé dans le quartier général de l'Ordre Esotérique de Dagon. Chacune de ces voies d'accès donne sur une des poches d'air de Y'ha-nthlei.

Les poches d'air

Il s'agit de salles pressurisées, emplies d'air respirable, qui servent à recevoir soit des prisonniers, soit des hybrides venus visiter la cité mais pas suffisamment transformés pour pouvoir évoluer naturellement à Y'ha-nthlei.

Le plan de Y'ha-nthlei représente un ensemble typique de bâtiments emplis d'air de la cité. Cette partie comprend deux flèches (A-C, K-N), une bâtisse en forme de dôme (H, J) et quelques autres petites cavernes adjacentes. Toutes les parois sont constituées d'une pierre étrange, visqueuse et adoptant des teintes qui passent du vert au noir et au gris.

A Cette flèche de forme pyramidale est élevée de trois niveaux de plus en plus étroits. La pièce (A) est celle qui contient le portail à double sens qui mène à l'Ordre Esotérique de dagon. Emprunter le passage nécessite la dépense d'un point de magie et cause une perte de santé mentale de un point. Un coup d'œil à l'intérieur révèlera la présence d'autres portails similaires tracés sur les

Le Polype

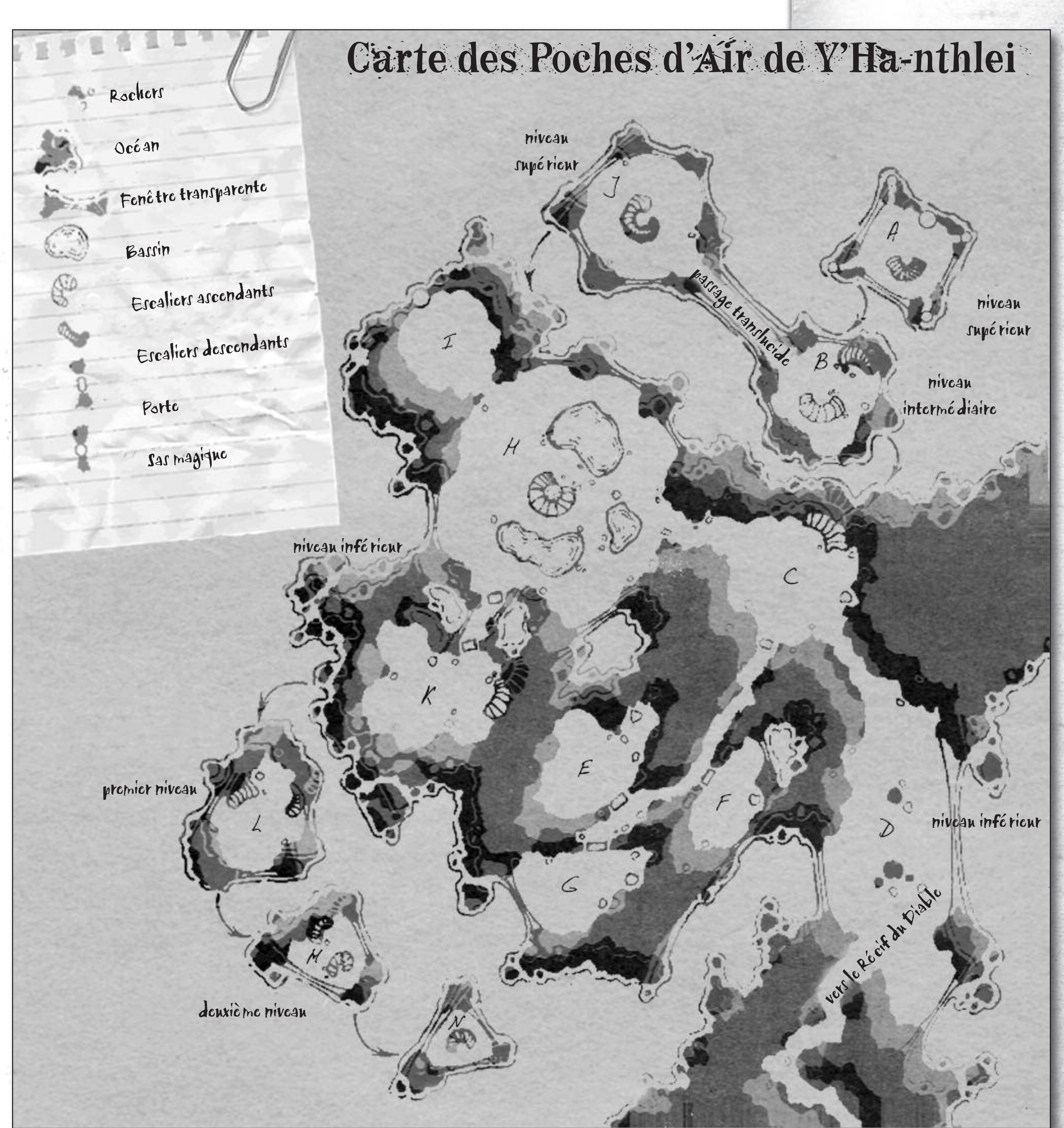
FOR	12
CON	17
TAI	10
DEX	06
Impact	00
Points de Vie	14

Armes
Tentacules (1D6 par round) 35%. Chaque tentacule inflige 1D6 points de dégâts par round. Un test de FOR contre FOR est requis pour s'en libérer. De plus, chaque appendice sécrète un poison léger, de POT 6, qui provoque une paralysie totale s'il parvient à vaincre la CON de la victime. Chaque round de contact supplémentaire augmente le POT de six points (6, 12, 18, etc.). La paralysie se dissipe au bout de 25 – CON minutes.

Perte de Santé Mentale: 1/1D4

parois de cette salle. Leurs destinations sont laissées à l'appréciation du gardien, mais au moins l'un d'entre eux est un portail à sens unique qui dépose les utilisateurs sur un bout de plage isolé, situé à quelques kilomètres au nord d'Innsmouth. Un ou deux autres au moins ne fonctionnent pas, car leurs lieux de destination sont en ruine. Enfin, certains des portails à sens unique, dans le sens du départ ou de l'arrivée. Les murs sont en pierre soigneusement gravée, et aux quatre coins sont aménagés des saillies en forme de balcons. Ces derniers ressemblent à des épines orientées vers le haut, et sont constituées d'une matière d'un bleu-vert translucide, légèrement phosphorescente. La vision de cauchemar que l'on a de la cité au travers ces « fenêtres » fait perdre 1D3/2D6+1 points de Santé Mentale. La seule fenêtre en apparence normale est en fait un sas sous-marin magique utilisée par les Profonds pour entrer et sortir des poches d'air. L'eau ne peut pas passer à travers cette membrane. Son contact est caoutchouteux, et passer à travers coûte un Point de Magie et un point de Santé Mentale. Hélas, les êtres humains qui se retrouvent de l'autre côté, au fond de l'océan, ne sont pas capables de supporter la pression énorme qui y règne. Ils devront par conséquent obtenir une réussite spéciale sur un test d'Endurance pour chaque round passé à l'extérieur ou perdre 1d20 Points de Vie. La réussite d'un test de *Nage* est requise pour franchir la porte dans l'autre sens, ce qui coûte à nouveau un Point de Magie et un point de Santé Mentale. Dans un autre coin de la pièce se trouve un escalier en pierre qui descend vers les niveaux inférieurs.

B Cette pièce est envahie par un amas étrange et désordonné de coraux, d'algues et de plantes inconnues. Un test réussi de



Sciences de la vie :Biologie ou Histoire Naturelle permet de déterminer que ces plantes ne sont pas des végétaux connus de l'homme. Certaines d'entre elles semblent d'ailleurs plus proches du règne animal que du végétal. Les investigateurs qui les examinent perdent 0/1d3 points de Santé Mentale. Ces plantes, malgré leur apparence déroutante, ne sont pas dangereuses.

Les balcons translucides en forme d'épines du niveau supérieur font saillie dans les coins de ce jardin. Un escalier permet de poursuivre la descente vers les profondeurs de la flèche et un passage tubulaire translucide ondule dans l'océan jusqu'au niveau supérieur d'un bâtiment ramassé en forme de demi-sphère. Le conduit est caoutchouteux au toucher, et se balance et tangue légèrement quand les investigateurs l'empruntent. Cette impression étrange leur coûte 0/1 point de Santé Mentale. La majeure partie de la ville peut être embrassée du regard depuis le tube, ainsi que les fonds marins, situés plus bas encore.

C La base de cette pyramide ne présente aucune particularité, sinon l'escalier qui dessert les étages supérieurs, les deux couloirs en pierre situés dans les deux parois opposées, et la porte sur un autre mur. Il y a toujours au moins un Profond ici, et il y a



25% de chances qu'il y en ait 2D3 supplémentaires. A moins d'être inférieurs en nombre, ils passeront à l'attaque, mais se replieront vers le temple ou le sas magique le plus proche s'ils subissent des pertes élevées.

D C'est une grotte longue et étroite, pleine d'étonnantes concrétions rocheuses. Une vie végétale et animale d'origine extraterrestre y a élu domicile. Un test réussi de Sciences de la Vie: Biologie fera remarquer quantité d'espèces d'arthropodes, de coraux et de vers marins totalement inconnues de l'homme. On atteint la grotte par une galerie de pierre provenant de la flèche pyramidale ou par tunnel glissant qui part du Recif du Diable. Dans la caverne, les accès sont tous deux cachés par une formation de corail pourpre et un test réussi de Trouver Objet caché sera indispensable pour les découvrir. La remontée vers le Récif du Diable prend plus de trois heures.
La caverne est illuminée par des algues phosphorescentes accrochées aux parois, aux stalactites et aux stalagmites. Plusieurs fenêtres permettent d'observer les fonds marins. Près d'une grande formation en forme de colonne se cache un grand polype, camouflé de façon à se confondre avec la pierre. Un test réussi de Trouver Objet caché signifiera que l'on aperçoit et que l'on pourra éviter cette créature. Le corps de celle-ci est de forme cylindrique, d'un mètre de haut, surmonté de dizaines de tentacules de deux mètres de long qui ondulent au-dessus d'une gueule béante dépourvue de dents. La bête s'attaque à tout ce qui s'approche d'un peu trop près d'elle.
Le passage qui provient de la base de la pyramide amène à trois portes de bois barrées, marquées E, F et G. Ces ouvertures sont équipées d'un petit œilleton coulissant, qui permet d'observer l'intérieur de pièces au plafond voûté. Ces salles accueillent des hybrides qui ont des difficultés à achever leur transformation en Profond. Certains ont des tendances suicidaires, d'autres ont sombré dans la folie, et la plupart souffrent atrocement en raison des changements physiologiques qu'ils subissent.

E Cette chambre accueille en permanence 1D6-1 hybrides parmi les plus humains du lot. Etre le témoin de leurs souffrances et de leurs difformités coûte 0/1D2 points de Santé Mentale.

F Cette caverne renferme 1D4-1 hybrides dont la transformation est un peu plus avancée. La perte de Santé mentale provoquée par la vision de ces pauvres créatures est de 0/1D3 points.

G Cette salle accueille les pires créatures de toutes: 1D3-1 bêtes sauvages et brutales, autrefois humaines, proches de devenir des Profonds. Les voir coûte 0/1D6 points de Santé mentale. Si un humain est fait prisonnier par les Profonds, il pourra être jeté dans une de ces prisons pour distraire les hybrides. Un investigateur qui subit cette mésaventure devra effectuer deux tests consécutifs de Santé mentale: le premier pour être confronté aux hybrides, le second pour être enfermé avec eux. Les créatures sont nourries une ou deux fois par jour par un Profond.

H Cette salle située au niveau des fonds marins constitue la partie inférieure du temple pyramidal couvert d'un dôme. Un grand nombre de fenêtres dont la forme rappelle des épines sont aménagées dans ses parois incurvées. Son plafond culmine à plus de vingt mètres de haut, et des gouttes d'eau nauséabonde suintent de ses murs huileux. Sur toute leur surface sont gravés des glyphes de R'lyeh et d'immenses bas-reliefs. Ces derniers représentent des créatures à l'apparence de poulpes vaguement anthropomorphes combattant d'autres monstres à l'apparence végétale, au corps cylindrique. Un test réussi en Mythe de Cthulhu permettra d'identifier respectivement des larves stellaires de Cthulhu et des Choses Très Anciennes. Déchiffrer les glyphes permet de gagner 1D4% en Mythe de Cthulhu au prix d'1D6 points de Santé mentale. Au centre de la salle se dresse un énorme pilier de roche noire striée, qui dégouline d'eau. A l'intérieur de ce bloc rocheux se trouve un escalier en colimaçon qui amène à l'étage supérieur.

Des bassins de méditation ont été creusés dans le sol de ce temple, et servent aux Profonds à rapprocher leur conscience des rêves du grand Cthulhu. La première fois que les investigateurs pénètrent dans cette pièce, ils voient un Profond en train de flotter sur le ventre dans un des bassins. S'il est agressé de quelque manière que ce soit, il s'extrait en titubant de l'eau et passe à l'attaque. Ses points de vie sont alors doublés par sa transe religieuse. Il tentera de saisir les intrus et de les faire basculer dans le bassin le plus proche. Quiconque tombe dans une de ces fosses devra obtenir chaque round une réussite spéciale lors d'un test de Volonté pour éviter de partager brièvement les rêves maléfiques de Cthulhu. Un échec cause la perte de 1/1D6 points de Santé mentale. La réussite d'un test de Nage est nécessaire pour sortir d'un bassin. Chaque échec ajouté à un échec au test de Volonté entraine une nouvelle perte de Santé mentale.

Dans une autre partie de la salle, une porte massive s'ouvre sur un couloir de pierre qui mène à la tour des invités (K - N). Si le gardien désire étendre la surface des poches d'air de Y'ha-nthlei décrites ici, il pourra ajouter des sections de sa création reliées par des ouvertures à différents niveaux du temple.

I Ce petit bâtiment en forme de bulle est habité par des Profonds qui, s'ils remarquent les investigateurs dans le temple pyramidal voisin, les attaqueront férocement. Ils sont toujours au nombre de 2D3, et l'un d'entre eux connaît 1D3 sortilèges. Le seul détail notable de la pièce est un sas magique caoutchouteux (comme décrit en A).

Option : Le portail du Changement

Certains gardiens particulièrement fourbes auront remarqué dans le livre de règles de *L'Appel de Cthulhu* que le sortilège Création de portail mentionne que « certains portails sont capables d'altérer l'organisme de ceux qui les traversent afin de les adapter à l'environnement de leur destination ». S'il le souhaite, le gardien peut donc faire effectuer à chaque investigateur qui utilise le Portail de l'Ordre Esotérique de Dagon pour rejoindre Y'ha-nthlei un test de Volonté. Un échec signifie que la magie employée pour créer le portail a activé, d'une manière ou d'une autre, certains gênes latents de l'investigateur et que le sang de ce dernier est désormais corrompu par celui des Profonds. Les symptômes mettront du temps à apparaitre, et plus encore à affecter réellement l'investigateur. Une fois que les premiers signes de mutation se révèlent, la victime perd 2D4+1 points de Santé mentale. Ses compagnons, quant à eux, perdront 1/1D6 points. Au fur et à mesure que l'investigateur subira les changements qui le transformeront finalement en Profond, les pertes de Santé mentale iront en s'accroissant.

Remarques sur le combat

Il est loin d'être improbable qu'un combat à survienne à un moment ou à un autre à l'intérieur des poches d'air. Il faut dans ce cas garder à l'esprit que les balles perdues peuvent s'y révéler mortelles. Pour chaque projectile qui ratera sa cible, le tireur devra réussir un test de Volonté ou toucher une fenêtre. Dans ce cas, les dommages sont calculés normalement. Pour chaque dizaine de points de dommages encaissés par la fenêtre, celle-ci a 1% de chances de commencer à se fissurer. La formidable pression de l'eau à l'extérieur la fera finalement céder et les flots s'engouffreront à l'intérieur de la pièce, causant la mort de tous ceux qui s'y trouvent. La fenêtre cède 10D10 rounds après l'impact fatal.

J C'est le niveau le plus élevé du temple pyramidal, et il accueille un autre étrange jardin troglodyte. Ici, le corail à l'aspect maladif étend ses ramifications jusqu'au plafond en forme de dôme, situé neuf mètres au-dessus du sol. Des crissements inquiétants devraient prévenir les investigateurs de la présence de crustacés carnivores, identiques à ceux qui infestent Innsmouth et ses rivages. Un test de Trouver Objet Caché réussi permet de remarquer leur présence avant qu'ils passent à l'attaque. Ils attaquent toujours en grand nombre et des réussites en Athlétisme seront nécessaires pour s'échapper sains et saufs de la caverne. Un échec signifie que l'investigateur concerné est assailli par 1D6 de ces masses grouillantes. La perte de Santé Mentale est de 1/1D6, mais n'est pas aggravée par des attaques réussies. Les crustacés féroces ne poursuivent pas leurs proies au-delà des limites du jardin. L'usage du feu ou d'explosifs les fera fuir pendant 2D6 minutes.

K-N Cette flèche remplie d'air est desservie par un passage en forme d'arche, doté de fenêtres. Cette structure a la forme d'un conglomérat de sphères ou de bulles. Elle accueille ceux qui sont invités à Y'ha-nthlei: des adorateurs remarquables, des notables hybrides, ou même des prisonniers particulièrement importants. Les pièces sont dépouillées, équipées seulement d'un lit, d'une chaise, de pots de chambre et d'une table. Les invités, tout comme les prisonniers, sont nourris de produits de la mer. Si le gardien le souhaite, et peut trouver une justification plausible, il est possible qu'un vieil ennemi des investigateurs se trouve là.

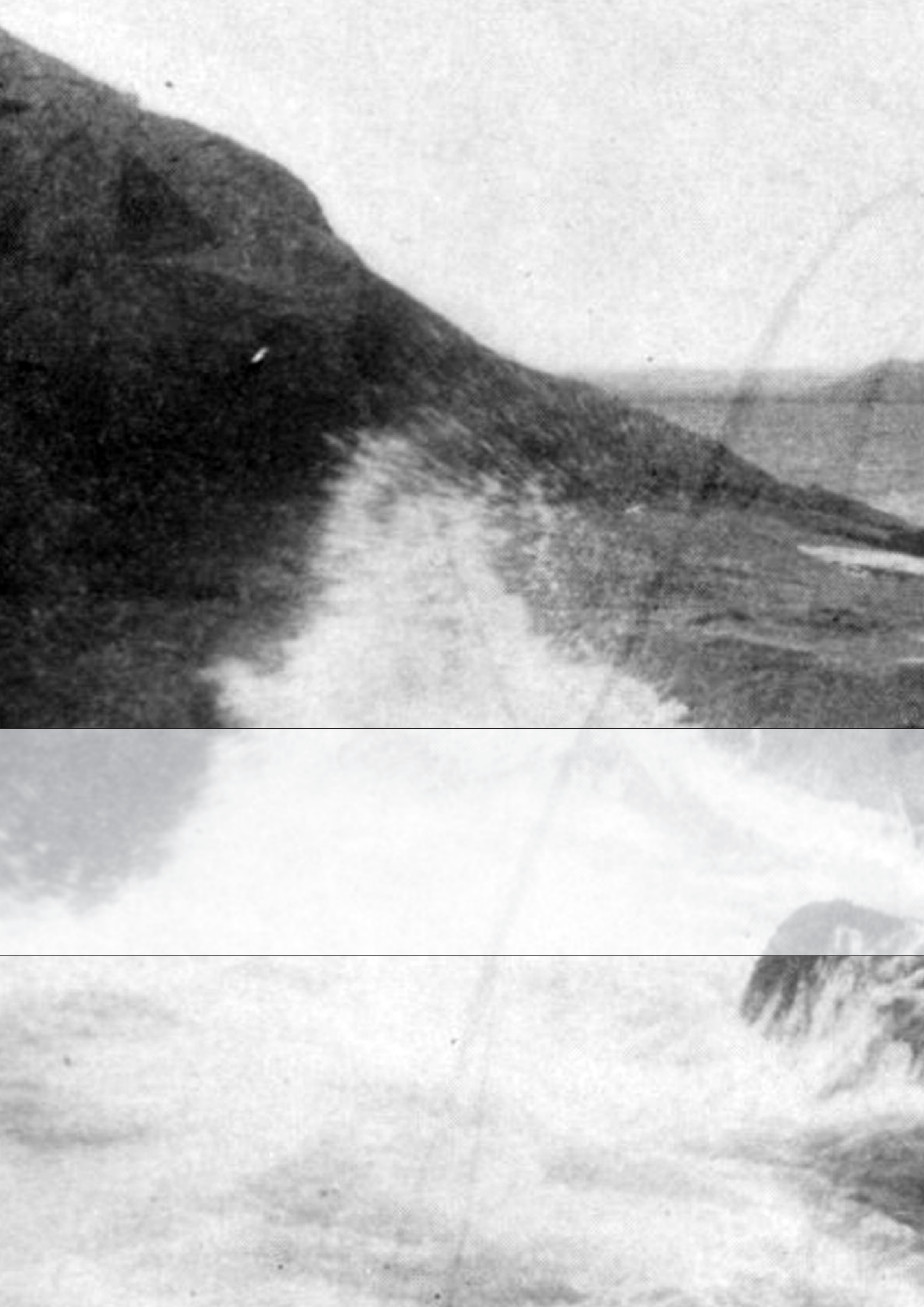
1013 Le réseau souterrain des contrebandiers

Le long des rivages de sable et de rochers des criques du nord-est d'Innsmouth,se trouvent plusieurs cavernes sous-marines. Elles sont disséminées tout le long de la côte, mais seules celles qui sont situées dans la crique la plus au Sud, la plus proche de la ville, sont décrites ici.

Les cavernes furent découvertes par les premiers marins d'Innsmouth, qui y creusèrent des passages de façon à les amener jusque sous la partie nord de la ville. Les passages furent utilisés pour faire entrer des marchandises en contrebande à Innsmouth. Certaines maisons de ces quartiers possèdent des caves dotées de quais de bois ou des débarcadères sur lesquels furent déchargées et stockées les cargaisons illicites. En fonction de la marée, la profondeur de l'eau dans les tunnels varie entre soixante centimètres et un mètre cinquante, avec un espace entre la surface de l'eau et le plafond allant de un à deux mètres. La largeur des passages oscille entre 1m20 et 2m50.

Ces tunnels sont à présent utilisés par les Profonds, qui les empruntent pour pénétrer dans la ville sans être vus. Un plan des souterrains est fourni dans la section Le réseau souterrain des contrebandiers du scénario Raid sur Innsmouth, qui propose également les plans de quelques maisons typiques dotées d'un accès aux tunnels.







Scénarios
Avant la chute

Les aventures contenues dans la partie « *Avant la Chute* » utilisent ou se réfèrent à des personnages et des lieux qui ont été développés dans les premiers chapitres de cet ouvrage ainsi que sur certains points décrits dans le supplément *Terres de Lovecraft : Arkham*, qui propose une description générale de cette ville et de ses alentours.

Tous les scénarios contenus dans cette partie sont situées dans une période antérieure au Raid sur Innsmouth qui conduira finalement à l'anéantissement total de la ville en 1928. Si vous souhaitez utiliser ces aventures avec celles contenues dans la deuxième partie, il est suggéré qu'ils soient utilisés avant l'Evasion d'Innsmouth. L'ordre des aventures de cette partie est celui qui est suggéré au gardien d'un point de vue chronologique.



Mary

Où l'on parle d'amour filial, et où on se rend compte qu'un tel sentiment à Innsmouth peut avoir des conséquences dramatiques. On y assiste également à des cambriolages, des meurtres, et d'autres désagréments.

A l'affiche

Mary

Cette femelle Profond est considérée comme une traitresse par la communauté de Profond qu'elle a quittée, non sans avoir volé au préalable des artefacts sacrés. Elle recherche son fils Mark, persuadée que celui-ci est à présent mûr pour l'accompagner dans ses voyages.

Mark Longman

Ce jeune hybride est passé dès son enfance de famille d'accueil en famille d'accueil. Il vient juste de commencer à se transformer en Profond, et ces changements ainsi que les manœuvres de sa mère le conduisent vers la folie.

Innsmouth

La ville maudite est un passage quasiment obligé où débuter l'enquête. Mais quand on attire l'attention de ses habitants sournois, il devient difficile de leur échapper.

En quelques mots…

Mary, une femme hybride devenue une femelle Profond, a été contrainte d'abandonner son enfant humain dès sa naissance. Après avoir tiré vengeance de la cité sous-marine de Y'ha-nthlei et de sa population, Mary parcourut le monde sous forme humaine pendant plusieurs années avant de ressentir le besoin maternel de retrouver sa progéniture.

Les investigateurs seront vraisemblablement engagés pour retrouver le fils perdu de Mary, que cette dernière souhaite récupérer et enlever des griffes de la famille Marsh. Après une enquête qui les conduira à la ville maudite d'Innsmouth, ils continueront leur enquête à Arkham.

Quel sera finalement le destin de ce jeune homme, dont la transformation vient tout juste de débuter ?

Implication des investigateurs

Ce scénario pourrait constituer une introduction à une campagne qui se déroule à et autour d'Innsmouth. Les investigateurs pourront être amenés à mener une enquête en apparence classique, qui les conduirait succinctement dans la ville maudite, sans être exposés à un danger trop important. Cette aventure est idéale pour des enquêteurs privés, mais pourra être facilement adaptée à d'autres professions.

Enjeux et récompenses

- **Retrouver Mark Longman** : l'enjeu de départ est simple et classique. Quoi de plus banal que de retrouver un disparu ? Mais ce dernier est loin d'être aussi anodin qu'il le parait.
- **Appréhender une situation inhabituelle** : quel sera le bon choix pour les investigateurs ? Sauver Frank (qui se transformera tôt ou tard en Profond) et éliminer sa mère, en laissant le champ libre à la famille Marsh ? Favoriser leur fuite en s'occupant des émissaires d'Innsmouth ?
- **Ne pas s'attirer (déjà) les foudres des hybrides** : c'est sans doute l'enjeu principal de ce scénario. Se faire remarquer par la famille Marsh augurerait des lendemains difficiles pour les investigateurs.

Ambiance

Ce scénario d'enquête est avant tout basé sur l'ambiance et les interactions avec des personnages aux caractères complexes. La partie qui se déroule à Innsmouth devrait faire ressentir aux investigateurs l'atmosphère viciée de cette ville, sans les plonger dans les secrets de sa communauté.

Il est souhaitable de plonger les enquêteurs dans un climat d'insécurité constant, pris entre Mary, son fils, les envoyés d'Innsmouth…et les forces de l'ordre.



Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●●○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●○○○
Style de jeu	Investigation Occulte
Difficulté	Débutant
Durée estimée	◷◷◷◷
Nombre de joueurs	4
Type de personnages	Enquêteurs
Époque	1925 - 1927

May had a little lamb
Its skin was white as snow
And everywhere the little lamb went,
Mary was sure to go.

Mary avait un petit agneau,
Au pelage blanc comme la neige.
Et partout où allait le petit agneau,
Mary allait aussi.

Ce scénario se déroule à Arkham et à Innsmouth. Il commence par une phase d'enquête, durant laquelle les investigateurs seront à la recherche d'informations. La suite pourra déclencher son lot de violence, en fonction des placards qu'ils ouvriront. Très peu de tests de Santé Mentale seront nécessaires dans ce scénario, qui constitue une bonne introduction à Innsmouth et à ses habitants étranges, tout en évitant d'exposer les investigateurs à de trop grands dangers. Cette aventure peut être située à n'importe quel moment des années 1920, avant le raid fédéral. Le gardien se réfèrera à la description d'Innsmouth dans la première partie de cet ouvrage, les différences notables étant indiquées si besoin est.

Introduction

Mary est une hybride Profond, l'une des premières à avoir vu le jour à Innsmouth dans les années 1850. Cette enfant précoce se révéla une adulte précoce, et elle avait achevé sa transformation en Profond avant d'avoir atteint l'âge de 20 ans. Elle se retira à Y'ha-nthlei, la cité sous la mer, où elle se révéla posséder une aptitude pour les arts mystiques. Elle devint progressivement une sorcière Profond puissante. Dans les premières années du vingtième siècle, elle s'accoupla avec un hybride nouvellement arrivé et enfanta. De façon très inhabituelle, l'enfant né de leur union se révéla tout à fait humain et frôla la mort avant d'être amené dans l'une des poches d'air de Y'ha-nthlei. La présence de cet enfant humain souleva un débat et provoqua une grande colère chez les Profonds. Ils avaient toujours pensé que la progéniture des hybrides totalement transformés d'Innsmouth adopterait une forme de Profond. De nombreuses voix s'élevèrent pour demander la mort de cette aberration, mais les Profonds décidèrent finalement que l'enfant (que Mary avait appelé Mark) serait confié aux bons soins d'une famille d'humains d'Innsmouth qui vivaient sur la côté. Leur décision était sans appel. Mary fut remplie de rancœur envers Y'ha-nthlei et garda en mémoire l'arrogance du pouvoir en place, mais elle attendit que son heure vienne.

Après quelques années d'études qu'elle tacha de garder secrètes, elle déroba une grande partie de l'or de la ville et s'enfuit vers la surface. Là, elle tua la première femme humaine qu'elle rencontra, et par magie vola le visage de la malheureuse. Habituée à la vie à la surface de par son enfance, elle s'arrêta brièvement à Boston pour revendre l'or. Elle voyagea à travers le monde et devint riche. Après de nombreuses années, elle revint en Nouvelle Angleterre, pour voir le fils qui devait à présent être adulte.

Toutefois, ni le fils ni les parents adoptifs ne se trouvaient plus à Innsmouth. Le père était mort trois ans après avoir adopté l'enfant, et la mère était retournée peu après dans sa ville natale, Arkham, pour finalement y succomber à une étrange maladie dégénérative. Le garçon fut adopté par la sœur et le beau-frère de la mère adoptive. Mark grandit par conséquent sans avoir conscience de ses origines.

Evénements à venir

Le déroulement de cette aventure est principalement lié à l'enchainement des événements qui s'y produisent. Nombre de ces derniers surviendront à des moments déterminés. En fonction de la façon dont le gardien décide de mener cette aventure, les investigateurs pourront entrer dans l'histoire entre le premier jour et le huitième. Leur but consistera alors à mener une enquête avant que tout ne se termine, lors du quatorzième jour. Ci-après se trouve un résumé succinct des événements qui se dérouleront pendant l'aventure, avec le Jour 1 comme point de départ. Le gardien consultera également avec profit l'encadré intitulé Chronologie : Le Passé, page suivante.

Etape 1 : Mary revient dans la vallée du Miskatonic. Elle se met à la recherche de son fils, Mark. Elle (ou l'investigateur qu'elle emploie) obtient l'information qui l'amène à la nouvelle famille adoptive de son fils, et par la suite à Mark lui-même.

Etape 2 : Mary engage un voleur, James Mulcahy, pour pénétrer par effraction dans la maison de son fils et lui voler des photographies, qu'elle utilisera pour lui envoyer magiquement des rêves. Mulcahy est un homme cupide. Il s'attarde pour fourrer toute l'argenterie de la famille dans un grand sac, ce qui amène Mark à le surprendre. Une lutte s'ensuit, durant laquelle Mark est mis hors de combat tandis que Mulcahy s'échappe. Le voleur remet la photographie à Mary sans mentionner l'affrontement, récupère son dû et se félicite pour ce travail bien fait.

Etape 3 : Mary apprend la vérité dans le journal lors du jour suivant. Enragée, elle retrouve Mulcahy et le tue à l'aide d'un sortilège. Elle élimine toutes les preuves de son implication, mais laisse sciemment le butin dans l'appartement de Mulcahy afin que la police puisse mettre la main dessus et le restituer. Dans ses quartiers, elle utilise la photographie de Mark pour lui faire parvenir des rêves, qui lui apprennent son héritage génétique et rendent son esprit plus compréhensif par rapport à la vraie nature de sa mère. Mary souhaite l'amener avec elle dans ses voyages, et éviter de le voir tomber sous la coupe de la famille Marsh.

Etape 4 : Deux semaines après son arrivée à Arkham, Mary quitte la ville avec son fils à sa suite. Son but a été atteint.

Deux complications surviennent.

Complication 1 : Les dirigeants d'Innsmouth, qui ont oublié Mark, mis à part pour son rapport avec Mary, se demandent qui souhaite à présent le localiser.

Protagonistes

Boyd, Samuel et Caroline : les parents depuis longtemps décédés de Janet et Annette Boyd. Ils n'ont aucune influence sur l'histoire. Ils habitaient sur East Curwen Street, mais la maison a changé de mains au moins à deux reprises depuis.

Harrigan, Paul : inspecteur de police. C'est le policier chargé de mener l'enquête sur la mort de James Mulcahy.

Jeffries, Janet (née Boyd) : la tante par adoption de Mark.
Jeffries, Thomas: l'oncle de Mark par adoption.

Jeffries, Mark : fils de Mary Longman, hybride.

Lamar, Martha : dévorée en 1904 par Mary.

Lamar, Kathleen : nièce de Martha Lamar.

Longman, Andrea : mère de Mary. Présumée morte.

Longman, John : père de Mary. Décédé en 1859.

Longman Mary : mère Profond de Mark Jeffries.

March, Alan : père adoptif de Mark. Décédé en 1904.

March Annette (née Boyd) : mère adoptive de Mark, décédée en 1905.

Marsh Zebediah, inspecteur de police : partenaire de l'inspecteur Harrigan. Peut-être un Profond.

Mulcahy James : petit délinquant.

West Andrew, inspecteur de police : partenaire d'Harrigan.



Rowley Marsh

Chronologie : le passé

1855 : naissance de Mary pendant la première vague de naissances hybrides.
1875 : Mary achève sa transformation en Profond et nage jusqu'à Y'ha-nthlei.
Mars 1901 : Mary enceinte d'un garçon.
Avril 1901 : l'enfant de Mary, Mark Longman, est adopté par Alan et Annette March.
Mai 1904 : Mary s'enfuit de Y'ha-nthlei. Elle assassine Martha Lamar et utilise le sortilège Mimétisme pour se déguiser.
Juin 1904 : Alan March trouve la mort dans un accident.
Juillet 1904 : Annette March retourne à Arkham et s'installe avec sa sœur Jane Jeffries et son mari.
Janvier 1905 : Décès d'Annette March. Comme indiqué dans ses dernières volontés, Jane Jeffries et son mari adoptent Mark, qui prend le nom de Mark Jeffries.

Complication 2 : Kathleen Lamar indique avoir vu sa tante, portée disparue et présumée morte depuis des années, se promener dans Arkham la semaine précédente. En réalité, c'est Mary qu'elle a aperçue. Martha Lamar est bien morte ils y a des années, et fournit à Mary sa nouvelle apparence publique.

Implication des investigateurs

Le gardien a plusieurs possibilités pour impliquer les investigateurs dans cette histoire. Il peut utiliser plusieurs de ces pistes, en particulier si les investigateurs se montrent mal avisés ou hésitants dans leur recherche d'indices.

- Mary craint d'avoir été reconnue à Innsmouth, malgré son apparence magiquement transformée. Si l'un des investigateurs est un détective privé, un avocat ou équivalent, elle propose d'engager celui-ci (Jour 1). A son appartement, Mary explique qu'elle naquit et fut élevée à Innsmouth. Quand elle atteignit ses 17 ans, elle eut un enfant. Ses parents prirent des dispositions pour qu'il soit adopté, et elle quitta la communauté. A présent, elle aimerait revoir son fils. Elle souhaite par conséquent engager l'investigateur pour retrouver son enfant, mais ne veut pas qu'il le contacte directement. Mary suggèrera à l'enquêteur de commencer par examiner les registres des naissances et des décès d'Innsmouth. Elle fournira le nom de l'enfant, Mark Longman, et sa date de naissance, le 15 janvier 1901. Elle ne souhaite pas que l'investigateur contacte ses parents ou son père adoptif, car elle ne veut pas rouvrir de vieilles blessures. Son propre passé ne présente aucun intérêt pour elle, mis à part la partie qui concerne son fils. L'investigateur parviendra alors à retrouver Mark, et Mary le règlera rubis sur l'ongle. Puis l'histoire concernant le cambriolage et l'agression de Jeffries fera son apparition dans les journaux...
  Si le gardien n'utilise pas cette piste, Mary engagera un autre détective privé. L'une des possibilités sera Kenneth Heath, qui réside au 136 E, Cruwen Street à Arkham (voir *Les Terres de Lovecraft : Arkham*, page 205 pour plus détails sur Heath).
- Un agent de police ou un journaliste peut être impliqué dans l'histoire suite au cambriolage de Jeffries (Jour 5) ou par la meurtre de Mulcahy (Jour 6).
- Contrarié par des cauchemars saisissants, Mark Jeffries lui-même pourrait contacter un médecin, un psychologue ou un prêtre (Jour 7 ou 8). Référez-vous dans ce cas à la conversation avec Mark Jeffries.
- Un médecin pourrait également être amené à s'occuper de Mark Jeffries, qui présente des symptômes inhabituels (le début de sa transformation en Profond), que le médecin pensera être d'origine génétique. Un article médical pourrait être publié à ce sujet. L'idéal serait de faire de l'investigateur le médecin attitré de Jeffries longtemps avant le début de ce scénario. Il serait par conséquent appelé pour s'occuper de Jeffries après sa lutte contre Mulcahy (Jour 5).
- Kathleen Lamar pourrait contacter un détective privé ou des amis de la famille après la désinvolture dont fera preuve la police suite à la réapparition de sa tante (vers le Jour 7).

Innsmouth

Enquête à Innsmouth

Innsmouth est l'endroit le plus adapté pour trouver des informations intéressantes. Les investigateurs sont assurés de s'y rendre au moins une fois pour essayer de retrouver Mark



, en particulier s'ils entrent dans l'histoire le premier jour,. Innsmouth se trouve sur la côte nord du Massachussets, à quelque 15 kilomètres au nord-est d'Arkham. Un service de bus existe, mais les investigateurs pourront préférer emprunter leurs propres moyens de locomotion. Innsmouth n'est plus que l'ombre de sa splendeur passée. Les jours bénis du commerce maritime et de la pêche miraculeuse sont finis depuis longtemps, et la plus grande partie de la ville maudite semble délabrée et abandonnée. Comme les investigateurs pénètrent dans la bourgade, ils réalisent à quel point les bâtiments et les infrastructures sont dans un état pitoyable. Les habitants sont lointains et ne s'intéressent pas aux étrangers. Nombre d'entre eux arborent le Masque d'Innsmouth, issu du sang Profond qui coule dans leurs veines. Les signes les plus visibles sont des yeux protubérants et une peau du cou crevassée et pelée.

La destination la plus probable des investigateurs sera soit le bureau du Dr Rowley Marsh, qui rédige et conserve des copies des documents de naissance et des certificats de décès, soit la mairie. Quelque soit l'endroit où ils se rendent, toutes les personnes présentes prennent immanquablement note de ce que les investigateurs consultent. Leur intérêt à propos de Mark Longman est signalé sans délai à la famille Marsh et à Y'ha-nthlei.

Le Dr Marsh est un homme corpulent de petite taille, à la mâchoire saillante et à la peau écailleuse. Les cheveux qui lui restent sont ramenés en arrière. Il fait office de médecin à Innsmouth, et est en cela responsable des certificats de naissance et de décès. Les archives sont raisonnablement bien rangées (le Dr Marsh ne veut pas d'ennui pour des choses aussi triviales que des certificats) et il se montrera prévenant si les investigateurs sont polis et amènes avec lui. Les actes de naissance et les certificats de décès, ainsi que d'autres documents, sont entreposés dans des boites qui couvrent chacune une période de cinq ans (par exemple 1901-1905, 1906-1910...). Si on lui pose la question, le Dr Marsh se souviendra vaguement de la famille Longman. C'était il y a vingt ans, mais il lui semblera se souvenir que le mari est mort dans un accident de pêche et que la femme a par la suite pris son enfant et qu'elle a quitté la ville.

Le gardien pourra souhaiter, en fonction du temps qui sépare ce scénario de l'Evasion d'Innsmouth (quelques années seraient idéales), présenter une vision de Rowley Marsh différente de celle décrite dans le Guide d'Innsmouth (référence 203). Les années 1920 ont vu le Dr Marsh sombrer progressivement dans une mélancolie profonde, mais il pourrait être intéressant de le présenter sous un jour un peu moins désespéré, afin de faire ressentir aux investigateurs les souffrances qui frappent ceux des hybrides qui n'achèvent jamais leur transformation.

Une visite chez le Dr Marsh pourrait être également l'occasion de faire la connaissance de Ralsa Marsh, l'égocentrique et vicieux fils de Rowley. Le gardien pourrait glisser sournoisement des allusions concernant Ralsa et Patricia Averill, que l'hybride agressera et poussera au suicide des mois/années plus tard. Cela pourrait lui donner ensuite l'occasion de laisser entendre aux investigateurs qu'ils auraient pu éviter ce drame (coût en Santé Mentale : 0/1D4).

La mairie est constituée d'une sélection éclectique de styles architecturaux des décennies précédentes. Les investigateurs rencontreront certainement Eustis Eliot, la vieille mégère qui administre la mairie. Elle collabore avec les hybrides et pratique l'obstruction systématique avec un naturel désarmant. Elle indiquera que les documents dont les investigateurs ont besoin sont dans les archives, et qu'ils devront par conséquent revenir dans l'après-midi. Ou encore que l'employée qui s'occupe de ces requêtes est malade et qu'elle sera peut-être présente le lendemain. Mais peut-être pas. Et ainsi de suite. Quand les investigateurs indiquent qu'ils s'intéressent à la famille Longman, Eustis se révèle subitement un parangon de bonne volonté. On lui a expressément demandé de collaborer avec des recherches de cette nature et elle se montrera dès lors très utile. Les dirigeants de la communauté veulent savoir ce que les investigateurs feront de ces informations.

Chacun des renseignements suivants sera obtenu grâce à un test de Bibliothèque réussi, si tant est que les investigateurs consultent les bonnes archives.

- Acte de naissance (2 février 1821) et certificat de décès de cause naturelle (18 août 1859) de John Longman.
- Acte de naissance daté du 31 décembre 1825 pour Andréa Longman (née Whateley). Aucun certificat de décès n'existe, mais les archives de cette époque sont assez fragmentaires.
- Acte de naissance de Mary Longman, datée du 31 août 1855. Ses parents sont John et Andrea Longman, et l'adresse de ces derniers dans le quartier du port est indiquée. Si les investigateurs vérifient, ils trouveront un

Un homme trouvé mort dans un appartement d'Arkham !

Arkham. A la suite d'un appel anonyme, la police a découvert le corps sans vie de James Mulcahy, sans profession, dans son appartement situé au 21, South Sentinel Street, à Arkham. Les causes de la mort n'ont pas été divulguées.
Les agents ont également retrouvé nombre de biens dérobés, dont, d'après nos sources, une bonne partie provient du cambriolage survenu au domicile de M. et Mme Jeffries, sur Derby Street.
L'enquête sur M. Mulcahy a été suspendue dans l'attente des conclusions du médecin légiste. La police lance un appel à témoin, et recherche des personnes qui se trouvaient dans ce quartier hier entre 18 et 21 heures.
L'inspecteur Harrigan a indiqué sa satisfaction d'avoir résolu des affaires récentes de cambriolages, mais a également tenu à préciser que l'enquête sur le meurtre de James Mulcahy serait menée avec tout le sérieux nécessaire.

Aides de Jeu : Mary 4 - Article de l'Annonceur d'Arkham



Eustis Elliot

Chronologie : le Présent

Cette chronologie s'entend sans les éventuelles interactions des investigateurs. Les événements peuvent par conséquent être modifiés. Les articles de l'Arkham Advertiser indiqués ici correspondent à l'édition du matin du jour concerné.

Jour 1 : Mary arrive à Arkham et s'installe dans un appartement loué au Timbleton Arms, 111, W. Pickman Street.
Jour 2 : L'envoyé de Mary se rend à Innsmouth pour examiner les archives de la ville.
Jour 3 : Les recherches laissent penser à Mary que son fils vit à Arkham.
Jour 4 : Mary engage James Mulcahy pour voler des photographies ou un portrait de son fils.
Jour 5 : Mulcahy effectue le cambriolage pendant l'après-midi, et attaque Mark Jeffries quand celui-ci s'interpose. Mulcahy remet les photographies à Mary. Elle commence à envoyer des rêves à Mark cette nuit-là.
Jour 6 : un article concernant le cambriolage chez Jeffries paraît dans l'Arkham Advertiser (voir Documents de Mary n°3). Mary tue Mulcahy pour avoir attaqué son fils.
Jour 7 : la police est mise sur la piste du corps de Mulcahy. Des hybrides d'Innsmouth arrivent en ville. Parution d'un article sur la mort de Mulcahy (voir les documents de Mary n°4).
Jour 8 : Parution d'un article concernant une « femme étrange » (Kathleen Lamar).
Jour 14 : Mark et Mary quittent Arkham pour l'Europe. Le Document de Mary n°7 est distribué si les agents d'Innsmouth n'ont pas encore attaqué Mary.


Annette Marsh

bâtiment vide, à la toiture partiellement effondrée, désertée depuis bien longtemps.

- Acte de naissance de Mark Longman, daté du 17 janvier 1901. Le nom de sa mère est Mary Longman, son père est inconnu. L'adresse indiquée est le 127, Marsh Street. Elle n'existe pas.
- Les papiers d'adoption de Mark Longman, datés des premiers jours de Février 1901. Ses nouveaux parents indiqués sont Alan et Annette March, d'Innsmouth. L'adresse de ces derniers indique le quartier du port, mais le bâtiment est là encore tombé en ruine depuis longtemps. Techniquement, ces documents ne devraient pas être disponibles sans un mandat délivré par une cour de justice, mais la ville n'est pas un modèle de rigueur sur ces points.
- Certificat de décès d'Alan March, daté du 25 mars 1904. la cause de la mort est accidentelle, « mort par mésaventure ».

Observés

La visite des investigateurs ne passe pas inaperçue à Innsmouth. Les dirigeants de la ville s'intéressent à Mark Jeffries d'un œil distrait : ils savent que son héritage finira par se manifester en lui et qu'il leur reviendra sous peu. Les investigateurs ne les intéressent pas plus que cela, mais cette indifférence relative pourra changer s'ils commencent à fouiner dans les secrets de la communauté. Ils nourrissent un grand intérêt pour Mary, l'hybride qui a dérobé des reliques de Y'ha-nthlei et en cela a trahi les siens et son héritage. Pour un Profond, il est difficile d'imaginer pire crime.

Les investigateurs devront avoir affaire avec le Dr Rowley Marsh ou avec les employés de mairie pour accéder aux archives de la ville. S'ils parviennent à mener leur enquête à Innsmouth sans éveiller la curiosité des locaux, ils pourront se féliciter d'avoir bien travaillé.

Au même moment, durant le jour 2, les dirigeants d'Innsmouth commenceront à mener leur propre enquête. Ils tâcheront d'en apprendre plus sur Mark Jeffries, dans l'espoir que sa piste les amène à Mary la traitresse.

Meurtre sauvage au Timbleton Arms !
La police craint un nouvel épisode de la guerre des gangs de trafiquants

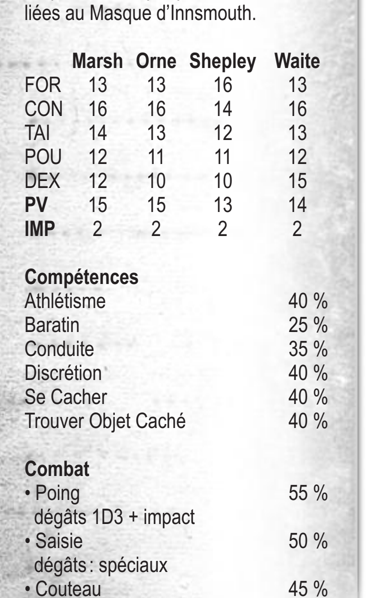
Arkham. Le corps inanimé d'un homme d'une vingtaine d'années a été retrouvé hier après-midi au deuxième étage du Timbleton Arms. L'identité de la victime de ce meurtre n'a pas été révélée.
La direction de l'établissement a été alertée par des signes évidents d'effraction, et a fait appel à la police avant d'entrer.
L'inspecteur Harrigan, qui a été bien souvent à l'affiche ces dernières semaines, s'est abstenu de tout commentaire, sinon pour indiquer que la police souhaitait avant toute chose s'entretenir avec l'actuelle locataire des lieux, une certaine Mary Longman.
D'après des sources policières, la locataire n'est toutefois pas suspecte dans cette affaire, le meurtre ayant été d'évidence commis par un homme.
Des rumeurs laissent à penser qu'il pourrait bien s'agir là d'une nouvelle étape de la guerre de territoire que se livrent les gangs de trafiquants d'alcool.

Aides de Jeu : Mary 7 - Article de l'Annonceur d'Arkham

Leurs recherches à Innsmouth sont rigoureusement identiques à celles des investigateurs, sans les éventuels atermoiements administratifs. Leur analyse des archives de la ville les conduira vers Arkham, où ils tenteront de trouver Mark Jeffries. Toutefois, l'antipathie générale à laquelle est confrontée tous ceux qui portent le Masque d'Innsmouth les ralentira quelque peu, et leurs recherches ne porteront leurs fruits que lors du Jour 8. Quatre agents (les « veilleurs ») sont alors dépêchés sur place, tous des hybrides aux premiers stades de leur transformation, capables de passer relativement inaperçus. Vous trouverez leurs statistiques plus loin. Si les investigateurs s'en prennent à eux, les hybrides pourraient bien se ruer vers le premier policier sur leur chemin et porter plainte !

Après le Jour 8, les agissements des agents d'Innsmouth dépendront de ce qu'ils ont





Les quatre agents

Ces agents d'Innsmouth sont jeunes et ne présentent que peu de déformations liées au Masque d'Innsmouth.

	Marsh	Orne	Shepley	Waite
FOR	13	13	16	13
CON	16	16	14	16
TAI	14	13	12	13
POU	12	11	11	12
DEX	12	10	10	15
PV	15	15	13	14
IMP	2	2	2	2

Compétences

Athlétisme	40 %
Baratin	25 %
Conduite	35 %
Discrétion	40 %
Se Cacher	40 %
Trouver Objet Caché	40 %

Combat

• Poing dégâts 1D3 + impact	55 %
• Saisie dégâts : spéciaux	50 %
• Couteau Dégâts 1D4+2+Impact	45 %

appris. S'ils savent déjà où se trouve Mary (certainement parce que les investigateurs les ont conduit à elle), ils mettront son appartement sous surveillance et fomenteront une attaque pour se venger du vol de leurs reliques sacrées. S'ils n'ont pas retrouvé Mary, ils surveilleront les investigateurs jusqu'à ce que ces derniers les amènent là où se trouve la traitresse. S'ils n'ont pas localisé Mary avant le Jour 12, ils se décident à capturer et interroger l'un des investigateurs. Ce dernier sera retrouvé dans la rue douze heures après sa disparition, incapable de se souvenir de ce qui lui est arrivé (suite à un sortilège, Effacer la Mémoire). Il ou elle est couvert d'ecchymoses, et a perdu inexplicablement 1D6 points de Santé Mentale.

Quand le lieu où se trouve Mary est découvert, les espions d'Innsmouth organisent une attaque dont elle est la cible. Ils se disent que plus d'un assaut attirera l'attention et amènera leur ennemi à prendre les mesures de protection appropriées. La dernière chose qu'ils souhaitent est attirer l'attention sur eux. Le gardien peut mettre en scène l'‘attaque en impliquant les investigateurs ou non. S'ils ne sont pas présents, nous partirons du principe que Mary tue l'un de ses assaillants et qu'elle utilise ensuite son sortilège de Création de Portail pour aller se cacher à Boston. Les investigateurs auront dès lors peu de chances de la retrouver. Une aide de jeu permettra d'informer les investigateurs de l'attaque : voir les Documents de Mary n°7. Si le gardien part du principe que les agents d'Innsmouth se sont heurtés aux hommes de main d'O'Bannion tandis qu'ils tentaient de s'introduire dans le bâtiment, les investigateurs n'auront que peu de chances d'entendre l'assaut ou de retrouver les corps (sauf s'ils sont pêcheurs).

Si le gardien le souhaite, les agents peuvent se montrer plus attentistes, et pourraient dans ce cas tenter de poignarder ou d'éliminer Mary dans un lieu public. Cela entrainera un arrêt de son sortilège Cultiver la ressemblance, et l'obligera à se cacher jusqu'‘à ce qu'elle puisse la rétablir ou trouver une autre identité.

Arkham

Après avoir cherché dans les quelques archives disponibles à Innsmouth, les investigateurs devraient se rendre compte que Mark habite à présent à Arkham. Alternativement, cela pourrait être le point de départ du scénario pour des investigateurs qui entrent dans l'histoire après le Jour 1.

Arkham est une ville florissante, qui présente la particularité d'accueillir l'Université Miskatonic. Elle possède la plupart des commodités que l'on peut trouver dans une ville de vingt mille habitants, et l'Université Miskatonic peut fournir quelques ressources assez inhabituelles. Référez-vous au supplément *Terres de Lovecraft : Arkham* et *L'Université Miskatonic* pour obtenir de plus amples détails. Une section consacrée à Arkham se trouve également dans le livre de règles de *L'Appel de Cthulhu*.

Enquête à Arkham

Les archives du journal local, *l'Annonceur d'Arkham*, sont des sources de renseignements évidentes, et des tests réussis de Bibliothèque permettront d'y trouver les informations suivantes :

- Article de journal concernant la disparition de Martha Lamar (Aides de jeu : Mary n°1)
- Annonce des fiançailles de Annette Boyd et Alan March. Un investigateur perspicace pourra comparer cette annonce avec celle qui concerna sa sœur, et en déduire que M. et Mme Boyd étaient moins qu'enthousiastes quant au choix de leur fille. Un certificat de mariage peut être découvert, qui confirme les informations précédentes (document de Mary n°5).
- Annonce des fiançailles de Janet Boyd et Thomas Jeffries. Un certificat de mariage reprend les mêmes informations.
- Certificat de décès au nom d'Annette March (née Boyd) du 21 janvier 1905. Article nécrologique dans *l'Annonceur d'Arkham* (Aides de jeu : Mary n°2).
- Documents d'adoption de Mark March, le plaçant sous la garde de Thomas et Janet Jeffries, 51 Derby Road. Obtenir ces documents nécessitera un mandat et une très bonne raison. Cela reste possible.

Toujours à la recherche d'une disparue
Martha Lamar toujours portée disparue

Arkham. Les policiers en charge de l'enquête sur la disparition mystérieuse de Martha Lamar ont interrogé aujourd'hui le mari de cette dernière, Ben Lamar, qui a été libéré rapidement. Un porte-parole de la police a indiqué que M Lamar était lavé de tout soupçon. Mme Lamar a disparu tandis que le jeune couple était en voyage de noce du côté de Falcon Point.

Aides de Jeu : Mary 1 - Article de l'Annonceur d'Arkham, daté du 15 Mai 1904

Rubrique nécrologique
Annette March, née Boyd

Annette March, née Boyd, est décédée le 21 janvier 1905, des suites d'une longue maladie. Elle laisse un fils, Mark. La cérémonie se déroulera le 24 janvier à l'église épiscopale d'Arkham.

Aides de Jeu : Mary 2

Annonce de Fiançailles
Alan March & Annette Boyd

Caroline et Samuel Boyd sont heureux de vous annoncer les fiançailles de leur fille Annette avec M. Alan March d'Innsmouth en ce 13 Février 1895. Le mariage se tiendra en Août, à l'église épiscopale d'Arkham.

Aides de Jeu : Mary 5

Luther Harden

44 ans en 1928, Chef Inspecteur

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme	65 %
Baratin	65 %
Bibliothèque	25 %
Conduite	50 %
Discrétion	45 %
Droit	35 %
Ecouter	65 %
Persuasion	45 %
Premiers Soins	55 %
Psychologie	65 %
Se cacher	70 %
Trouver Objet Caché	55 %

Combat

• Bagarre	75 %
Dégâts 1D3+Impact	
• Arts Martiaux (lutte)	50 %
Dégâts Spéciaux	

Mickey Harrigan

32 ans en 1928, Inspecteur

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	17
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	55 %
Baratin	45 %
Bibliothèque	25 %
Conduite	55 %
Crédit	40 %
Discrétion	15 %
Droit	30 %
Ecouter	50 %
Menotter un suspect	55 %
Négociation	55 %
Persuasion	43 %
Photographie	22 %
Pister	20 %
Premiers Soins	35 %
Psychologie	45 %
Rentrer dans la mêlée	70 %
Se cacher	15 %
Trouver Objet Caché	55 %

Combat

• Bagarre	60 %
Dégâts 1D3+Impact	
• Arts Martiaux (lutte)	60 %
Dégâts Spéciaux	
• Matraque	65 %
Dégâts 1D6+Impact	
• Revolver .45	65%
Dégâts 1D6+2	

Danny O'Bannion

33 ans en 1928, Parrain local

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	21

Compétences

Athlétisme	65 %
Baratin	75 %
Comptabilité	15 %
Conduite	35 %
Crédit	50 %
Discrétion	30 %
Ecouter	35 %
Faire pression	65 %
Négociation	45 %
Psychologie	50 %
Trouver Objet Caché	50 %

Combat

• Bagarre	55 %
Dégâts 1D3+Impact	
• Arts Martiaux (lutte)	35 %
Dégâts Spéciaux	
• Gourdin	55 %
Dégâts 1D6+Impact	
• Automatique .38	40%
Dégâts 1D10	

• Le testament d'Annette March est conservé par la ville. Un test de Droit réussi permet de l'obtenir sans délai. Dans le cas contraire, il sera possible de le consulter le jour suivant. Dans son testament, Annette March a demandé à ce que son fils Mark soit élevé par sa sœur, Janet Jeffries. La petite propriété des March a été placée dans un fond de placement au bénéfice de Mark.

L'appartement de Mulcahy

L'appartement de James Mulcahy est au premier étage d'un immeuble situé au 21 South Sentinel Street, dans une partie pouilleuse d'Arkham. Ses voisins ne le connaissaient pas très bien, car il avait emménagé il y a peu. Les plus loquaces d'entre eux, un couple de retraités (M et Mme Evans), connaissaient son penchant pour la boisson et il semblait avoir des réserves conséquentes d'alcool. Il ne leur a jamais donné à penser qu'il travaillait. Ils en ont déduit qu'il était une sorte d'escroc. Les Evans étaient chez eux la nuit de sa mort, mais n'ont rien entendu jusqu'à ce que les policiers frappent à la porte.

La porte de l'appartement de Mulcahy est fermée à clé. Une notification officielle placée sur la porte indique clairement que l'endroit est placé sous scellés, par ordre de la Cour. Pénétrer dans la place est par conséquent un délit. La serrure, toutefois, est facile à crocheter et le gardien de l'immeuble peut être soudoyé (5 dollars suffisent) pour qu'il laisse ses clés pendant dix minutes. L'appartement est classique, avec son séjour, une salle de bains, une cuisine et une unique chambre. On y trouve peu de mobilier. Le locataire n'était visiblement pas un maniaque de l'ordre, et se préoccupait peu des apparences. Les étagères sont couvertes de poussière et le panier à linge sale déborde.

Les agents de police ont fouillé l'appartement. De plus amples recherches pourront toutefois révéler des objets sur lesquels les policiers ne se sont pas attardés mais qui pourront se révéler potentiellement intéressants pour les investigateurs. Chacun de ces indices requiert un test réussi de Trouver Objet Caché ou une indication précise d'une recherche spécifique concernant l'objet en question.

• Une tache dans le séjour, visible près de la tête dessinée à la craie sur le sol. Des analyses chimiques révèleront qu'il s'agit d'eau de mer.
• Des éclats de verre et une odeur diffuse d'alcool près de la main étendue du contour du cadavre à la craie.
• Deux bouteilles d'alcool dans la poubelle, qui exhalent encore leur parfum.
• Un cadre en bois de facture médiocre dans la poubelle. Aucun signe d'une quelconque photographie.
• Une petite trousse d'outillage qui contient des ustensiles de serrurerie et un coupe-vitre.
• Un calepin standard, sans mention particulière hormis l'inscription « 51 East Derby Street » sur la couverture. L'origine du calepin est inconnue.
• Il n'y a pas de traces récentes sur la serrure. On peut en déduire qu'aucune effraction n'a été commise.
• Même si le gardien de l'immeuble ne livrera pas cette information facilement (il ne veut pas être impliqué), il reconnaitra Mary si on lui montre une photographie d'elle. Il se souviendra l'avoir vue sur les lieux la nuit du meurtre. Il grommèlera qu'elle est entrée à 20 heures environ, et qu'elle est repartie, à vue de nez, dix minutes plus tard.

Arkham : un survol de la ville

Une description plus complète pourra être consultée dans le supplément publié par Sans Détour Les Terres de Lovecraft : Arkham.

Arkham est une petite ville d'environ vingt-deux mille habitants, implantée dans une courbe de la Miskatonic River. C'est une place-forte universitaire, qui accueille l'Université Miskatonic, de renommée mondiale, et qui est également un centre de mystères, comme en témoignent les étranges visions que l'on a relevées à l'Innommable Demeure, au 188 N. Boundary Street, et au 197, Pickman Street, à Witch House. Ce qui suit comprend des descriptions de *l'Annonceur d'Arkham*, du poste de police d'Arkham et du Timbleton Arms, des lieux basés sur les informations fournies dans le Guide d'Arkham.

L'Annonceur d'Arkham
Situé au 389, W. Armitage Street.
L'un des trois journaux quotidiens d'Arkham, les deux autres étant *la Gazette d'"Arkham* et le *Crieur de l'Université Miskatonic*. L'*Annonceur* diffuse une édition quotidienne matinale, ainsi que quelques « extras » ou « 17 heures » si la nouvelle en vaut la chandelle. Les locaux du journal sont ouverts de huit heures à dix-huit heures les jours ouvrés, et on peut fréquemment trouver quelqu'un au journal jusqu'à minuit. Du Samedi 22 heures au Dimanche 20 heures, les bureaux sont fermés à clé. Le chef éditorial de *l'Annonceur* est Harvey Gedney.

Le poste de police d'Arkham
Situé au 302, E. Armittage Street.
C'est le quartier général des forces de police d'Arkham. Officiellement, les effectifs comptent un chef, un capitaine, trois inspecteurs, trois sergents et de quinze à vingt patrouilleurs, mais en réalité les finances permettent rarement de conserver cette équipe au complet. Le poste de police est ouvert en permanence, même si un seul planton est disponible entre minuit et six heures, hormis durant les nuits du vendredi et du samedi.
Le poste de police est doté de deux cellules : une pour les hommes, l'autre pour les femmes. La prison elle-même est située sous le palais de justice, au coin de Hyde Street et de Peabody Avenue.
Le chef de la police du département d'Arkham est Asa Nichols. Son capitaine est William Keats. Les trois inspecteurs sont le Inspecteur en chef Luther Harden, l'inspecteur Mickey Harrigan et l'inspecteur Ray Stuckey. Ce dernier est connu pour être corrompu. Il perçoit un salaire de Danny O'Bannion, le parrain local.

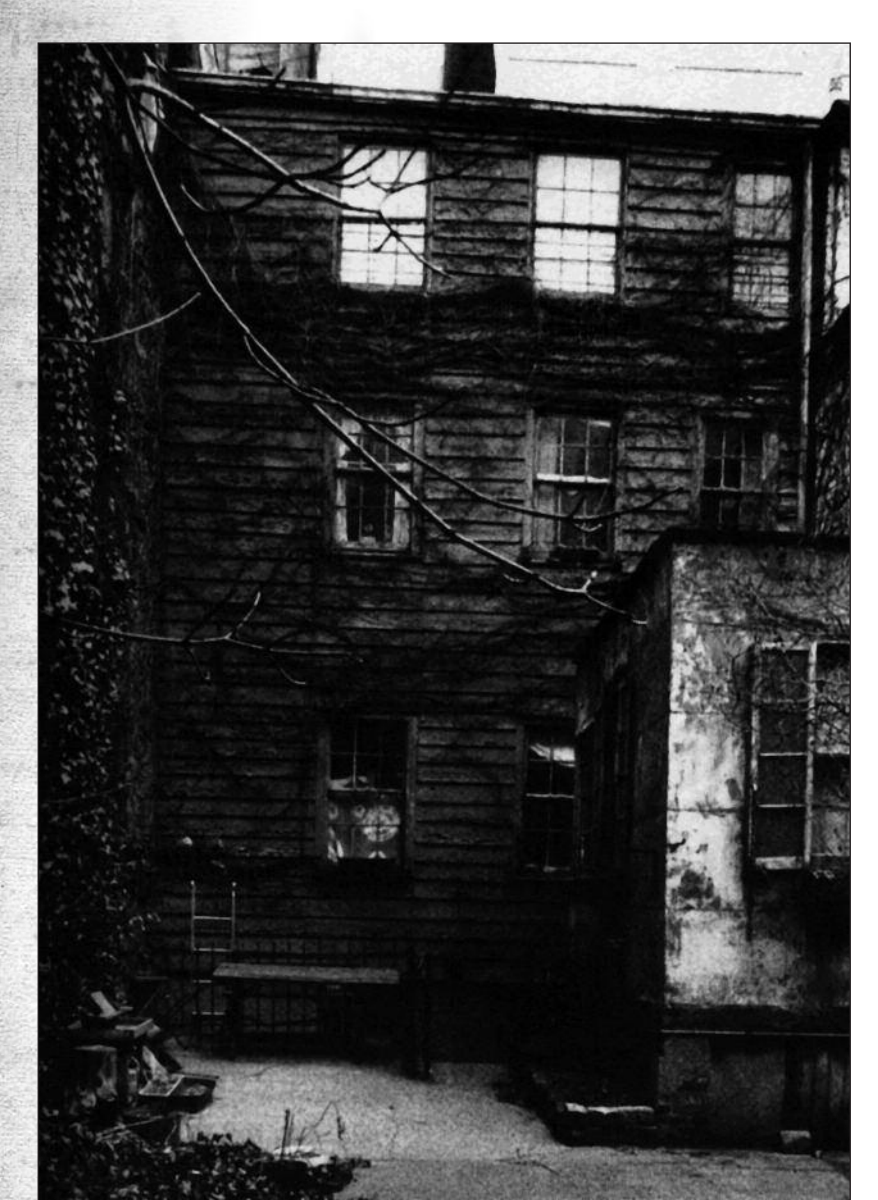
Inspecteur en chef Luther Harden, 44 ans
Harden est âgé de 44 ans. C'est un policier irascible et dur à cuire, qui est présent sur toutes les scènes de crimes importantes à Arkham depuis 23 ans.

Inspecteur Mickey Harrigan, 28 ans
Harrigan est un jeune homme affable et sympathique, et c'est un parangon d'honnêteté. Il dirigera l'enquête sur le meurtre de Mulcahy.

Timbleton Arms
Situé au 111, W. Pickman Street.
Un immeuble de cinq étages, accueillant des appartements luxueux à louer. En plus de Mary Longman, c'est également le lieu où réside le gangster Danny O'Bannion.

Danny O'Bannion, 33 ans
Le Boss est âgé de 33 ans. C'est un homme de haute stature, solidement charpenté. Il aime à mémoriser et à raconter quantité d'histoires truculentes, et peut parler de tout et de rien pendant des heures. Il est né et a été élevé à Boston, descendant d'une famille irlandaise dont il est le représentant de la troisième génération. Il est vêtu de costumes sur-mesure et possède sa propre voiture, une Packard noire, le véhicule traditionnel des gangsters. L'apparence charmeuse d'O'Bannion cache une personnalité froide et violente, qui se délecte des humiliations infligées et de la destruction de ceux qui croisent son chemin.





L'appartement de Mulcahy

Evénements concernant Mulcahy

Lors du jour 6, Mary apprend dans les journaux que son fils a été agressé, et se rend chez Mulcahy. Lorsqu'elle frappe à la porte, Mulcahy, qui a déjà ingurgité deux verres bien tassés dans la soirée, l'invite à entrer sans se méfier, pensant même qu'elle vient lui proposer un autre travail. Quand il se retourne en préparant un trait d'esprit, Mary a déjà lancé le sortilège Bouillon des Profondeurs et Mulcahy s'écroule sur le sol, les poumons remplis d'eau de mer. Incapable de donner l'alarme, il meurt là où il est tombé. Mary récupère alors dans l'appartement tout ce qui pourrait l'incriminer et quitte les lieux. Le matin suivant, elle téléphone à la police pour les inciter à s'intéresser à Mulcahy dans le cadre d'affaires de cambriolage. Les policiers font alors ouvrir la porte au gardien de l'immeuble, et trouvent le corps sans vie de Mulcahy. Ils parviennent à identifier les objets volés à Mark Jeffries la veille.

La Police

A moins que les investigateurs ne fassent preuve de bêtise ou d'imprudence, la police se retrouve impliquée dans cette histoire seulement après que Mulcahy ait cambriolé la maison de Jeffries. Ils mènent une enquête de routine sur l'affaire, mais se montrent bien plus présents après que Mulcahy ait été retrouvé mort. L'inspecteur Mickey Harrigan dirige les investigations sur le meurtre, assisté des agents West et Marsh. Harrigan ne révèlera rien sur l'affaire à moins d'être convaincu que les investigateurs ont quelque chose à lui apporter en échange, ou qu'ils ont le droit d'y avoir accès. Par exemple, être le représentant légal de Thomas ou Mark Jeffries est un moyen d'avoir accès au dossier. Harrigan ne tolèrera pas que des civils se mêlent des affaires qui concernent la police. Si on provoque sa colère, il se fermera ou deviendra même agressif, et pourra décider de mettre en place une surveillance de ces investigateurs casse-pieds.
Martha Lamar a disparu il y a vingt ans, bien avant qu'Harrigan entre en fonction. Tout ce qu'il sait, c'est que le corps ne fut jamais retrouvé, et que l'enquête ne donna rien. Le dossier fut classé avec la conclusion de mort par noyade. Son mari Ben fut brièvement suspect, mais les enquêteurs le lavèrent finalement de tout soupçon.

A propos du cambriolage de Jeffries, Harrigan est sûr de son fait. Le voleur est James Mulcahy, qui avait un casier chargé en la matière, et les objets volés furent d'ailleurs retrouvés chez lui. Etant donné que le voleur est mort, le butin a été restitué immédiatement à son propriétaire. Le dossier du cambriolage est à présent classé. La seule ombre au tableau est qu'un seul objet reste introuvable : une photographie encadrée de Mark Jeffries.

La mort de Mulcahy pose un problème épineux. Harrigan pense que l'escroc a été assassiné, mais que ce n'est sans doute pas si simple. En effet, Mulcahy s'est sans nul doute noyé dans l'océan, et sa mort pourrait par conséquent être accidentelle ou même volontaire. Il n'existe en fait aucune preuve d'un meurtre. En outre, si le voleur à la petite semaine a été tué en mer, pourquoi le corps n'a-t-il pas été jeté en pâture aux poissons? A la place de cela, le corps de Mulcahy semble avoir été transporté par des personnes inconnues pour une raison tout aussi inconnue. De plus, il n'y avait aucune trace d'eau de mer sur ses vêtements. Mulcahy était-il également impliqué dans des activités de contrebande? Il n'existe aucune preuve de ces assertions. Personne sur South Sentinel Street n'a vu quoi que ce soit.

Le médecin qui a pratiqué les examens post-mortem (il y en a eu deux jusqu'à présent, car les résultats de la première autopsie étaient douteux) a conclu que Mulcahy s'était noyé en mer. Ses poumons étaient remplis d'eau salée. Etant donné la connexion présumée de Mulcahy avec des contrebandiers, cela se tient. Mais alors pourquoi diable quelqu'un s'est-il donné le mal de récupérer le corps, de changer ses vêtements, et de le ramener à son appartement, pour le disposer suivant une mise en scène artistique, avec un verre de whisky brisé qui semble s'échapper de sa main?

Un exemplaire du rapport d'autopsie est disponible pour quiconque possède une raison valable de le consulter. Harrigan peut également en fournir une copie, s'il estime avoir une bonne raison de le faire. Le rapport indique que Mulcahy a trouvé la mort par noyade. Ses poumons étaient pleins d'eau de mer. Ni ses vêtements, ni les chaussures qu'il portait quand il a été retrouvé, ne portaient de trace d'eau de mer. Le médecin notifie également la présence d'alcool dans le sang de la victime.

Une fausse-piste : Kathleen Lamar

Miss Lamar est un joker dans la manche du gardien, qui pourra l'utiliser pour simplifier ou au contraire compliquer l'enquête, voire ne pas l'utiliser du tout. Elle est le seul témoin qui pourra témoigner de la présence d'une femme identique à Mary dans les environs quelques années auparavant.

Enfant, la tante de Kathleen, Martha Lamar, disparut. Des recherches très poussées furent entreprises à ce moment-là. La police conclut finalement que Mme Lamar s'était noyée (les Lamar venaient de se marier et étaient partis camper sur la côte quand Mme Lamar disparut). Cette affaire est mentionnée dans la presse de l'époque, et les articles comprennent en particulier des photos de Martha Lamar. Le dossier de police concernant cette affaire a été classé. Consultez les Aides de Jeu : Mary n°1 ou le paragraphe « La Police ».

Kathleen grandit en gardant en mémoire le souvenir de cette disparition, et fut par conséquent ébahie d'apercevoir sa tante il y a quelques jours. Étonnamment, celle-ci ne n'avait pas pris une ride, et elle lisait son journal, confortablement installée à la terrasse d'un café. Kathleen s'évanouit d'émotion, mais par la suite, elle ne parvint pas à convaincre les policiers de ce qu'elle avait vu.

Pour l'aider à résoudre le mystère qui plane autour de sa tante, Kathleen Lamar pourra engager un détective privé, un ami de la famille, ou un groupe intéressé par les affaires étranges.

Elle possède une photographie de sa tante, prise juste avant la disparition de cette dernière. La ressemblance avec Mary Longman est saisissante. Une deuxième possibilité est que Kathleen raconte son histoire à *l'Annonceur d'Arkham,* qui traite alors le sujet sans entrer dans les détails, mais avec sérieux. Le journal publie une photographie et lance un appel à témoins.

Personnages

Le succès ou l'échec de cette aventure dépendra en grande partie des interactions des investigateurs avec nombre de personnages différents. Les informations élémentaires sur ces personnages sont indiquées ci-après, en particulier sur leurs réactions durant les deux semaines que dure le scénario, et dans certains cas des renseignements sur l'endroit où ils habitent. Quelques notes sont également incluses sur des personnes décédées que les investigateurs pourraient rechercher.

Violent Cambriolage sur Derby Street
La victime choquée mais en vie

Arkham. La police mène actuellement une enquête sur un cambriolage assorti de violence qui s'est déroulé hier après-midi au 51, Derby Street à Arkham. Le fils du propriétaire, Mark Jeffries, a été frappé à plusieurs reprises, avant d'être dépouillé de ses objets de valeur.
L'agression et le cambriolage se sont déroulés en fin de journée. La police a lancé un appel à témoins. L'inspecteur chargé de l'affaire, Mickey Harrigan, a indiqué « vouloir mettre la main sur ce voyou avant qu'il ne frappe de nouveau ».
M Thomas Jeffries, le propriétaire des lieux, a quant à lui indiqué « que pour son épouse et lui, la perte des objets de valeurs n'était rien en comparaison de celle de la photographie de la cérémonie de remise de diplôme de son fils ».

Aides de Jeu : Mary 3 - Article de l'Annonceur d'Arkham

Mary Longman, 75 ans, hybride Profond

La jeunesse de Mary a déjà été largement évoquée. Après qu'elle eût quitté Y'ha-nthlei, elle voyagea longuement, et étudia tous les domaines qui lui plaisaient. Pendant cette période, elle parvint à ne laisser pour ainsi dire aucune trace. La seule organisation capable de suivre ses mouvements était sa banque, située à Boston, qui lui faisait parvenir de l'argent de temps en temps. Les documents bancaires relatifs à ces transactions sont pour la plupart invisibles, et ne fournissent pas le début d'une preuve pouvant amener l'ouverture d'une enquête.

Le sortilège « Mimétisme » qu'utilise Mary lui permet de ressembler à une jeune femme attirante d'une trentaine d'années, aux yeux bruns et à la chevelure cascadant à hauteur d'épaule. Elle mesure environ 1m65. En raison des imperfections du sortilège (elle a, en particulier, une ombre à la forme bizarre, et la perte d'un point de vie peut ébranler l'illusion) elle essaie d'éviter la lumière et la foule, à moins d'y être obligée. Si on fait des commentaires sur sa démarche trainante, elle explique qu'elle souffre d'une déformation du dos, une séquelle d'une chute d'un pommier survenue durant son enfance. Elle se parfume abondamment, de façon à couvrir l'odeur marine qui émane de son corps de Profond. Plus d'une fois, elle abandonna sciemment son déguisement et plongea dans la terreur des agresseurs potentiels qui prirent alors la fuite sans demander leur reste.

May est intelligente et pleine de ressources. Elle n'a aucun respect pour les humains, mais reconnaît que massacrer à tout va attire l'attention à l'excès. C'est une imitatrice née, et ses nombreuses années de cours de diction lui ont permis de couvrir la plupart des traces de sa voix rauque de Profond.

Elle est très à l'aise dans la société humaine des années 1920. Elle est également capable de torturer à mort un ennemi pour apprendre ce qu'elle désire savoir.

Annonce de Fiançailles
Thomas Jeffries & Janet Boyd

Caroline et Samuel Boyd sont heureux de vous annoncer les fiançailles de leur fille Janet avec M. Thomas Jeffries d'Arkham en ce 13 Février 1897. Le mariage se tiendra en Mai, à l'église épiscopale d'Arkham, et sera suivi par une réception organisée par les parents de la mariée.

M. Jeffries est diplomé de l'Université Miskatonic et un homme d'affaires respecté de la communauté d'Arkham.

Aides de Jeu : Mary 6



James Mulcahy



Kathleen Lamar



Mary Longman

Caractéristiques

APP	14*	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	19	Volonté	95 %

** L'APP de Mary s'entend sous le voile procuré par le sort Mimétisme, qui lui permet de paraître humaine.*

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	NA

Compétences

Athlétisme	35 %
Baratin	50 %
Crédit	50 %
Discrétion	40 %
Ecouter	45 %
Elocution	85 %
Mythe de Cthulhu	30 %
Nage	90 %
Négociation	40 %
Persuasion	60 %
Persuasion	55 %
Psychanalyse	40 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Allemand	60 %
Anglais	80 %
Arabe	61 %
Espagnol	70 %
Français	65 %
Italien	77 %
Japonais	64 %
Mandarin	55 %
Russe	78 %

Combat

• Griffes (x2) 50 %
Dégâts : 1D6+ Impact

Sortilèges

Attirer les poissons, Bouillon des Profondeurs, Chant des sirènes, Commander un requin, Contacter Cthulhu, Contacter les Profonds, Création de Portail, Envoyer des rêves, Hypnotisme, Invulnérabilité, Mimétisme, Rempart de Chair, Tourmenter, Trou de Mémoire.

Perte de SAN : aucune, jusqu'à ce que l'illusion se dissipe. Perte de 2/1D6+1 alors, pour voir une humaine séduisante se changer en Profond.

Pendant cette aventure, elle loue un appartement cossu au Timbleton Arms, 111 W. Pickman Street, à Arkham. Le portier est vif et consciencieux. Son appartement est situé au deuxième étage, et est composé d'un salon, d'une chambre, d'une cuisine et d'un cabinet de toilette. Tout est en ordre et dans un état de propreté irréprochable. Le mobilier dénote un goût certain et un sens de l'harmonie. Mary sera assise quand les investigateurs lui rendront visite, à moins qu'ils ne parviennent à court-circuiter le portier. Dans l'appartement flottent les effluves de son parfum.

Si les investigateurs décident de s'introduire chez elle par effraction à un moment ou un autre, ils pourront remarquer les détails suivants :

- la locataire n'a que peu d'affaires personnelles (la photographie de Mark ne s'y trouve pas. Mary la garde en permanence par devers elle).
- Elle a emprunté un nombre conséquent d'ouvrages sur l'histoire locale à la bibliothèque municipale.
- On peut trouver un ensemble de cinq assiettes plaques en métal, couvertes d'étranges hiéroglyphes figurant un langage inconnu, peut-être celui qu'utilisent les Profonds. Un test de Sciences Formelles : Chimie réussi indiquera que les plaques sont en magnésium. Un test de Mythe de Cthulhu réussi associera les hiéroglyphes aux Profonds. Le gardien devra déterminer la nature exacte de ces tablettes. Elles pourraient par exemple contenir des renseignements sur les Profonds et les sortilèges utilisés par Mary. Elles sont extrêmement difficiles à traduire.
- Un bol en cuivre, mesurant environ 30 cm de diamètre. Un test de Mythe de Cthulhu identifiera ce récipient comme étant un instrument utilisé pour lancer le sort Envoyer des Rêves.
- Un reçu en boule concernant la location d'un garage dans le sud de la ville. Le reçu est daté du jour où Mary est arrivée à Arkham, et la période de location s'étend sur un mois. Le papier a sans doute été jeté dans la poubelle, mais a dû glisser sous le buffet.
- Un miroir de taille humaine. Si Mary se croit surveillée, elle enchantera le miroir grâce à un sortilège de Création de Portail à courte portée. Derrière le miroir se trouvent une série d'étranges inscriptions qui constituent la formule du sort de Création de Portail. Le portail permet de se retrouver dans le garage que Mary a loué quand elle est arrivée. Dans le garage se trouve une voiture en parfait état de marche, au réservoir plein, ainsi que des réserves susceptibles de permettre à Mary de subsister plusieurs jours. Pour rendre les choses plus ardues encore, le portail n'est opérationnel que si Mary se trouve dans la pièce.

Le fameux Danny O'Bannion habite la suite située au dernier étage de l'immeuble où s'est installée Mary. Mr O'Bannion est un parrain local, qui s'est enrichi par le biais d'opérations de contrebande d'alcool durant la Prohibition. Des investigateurs qui se lanceraient dans des expéditions nocturnes ou des opérations de cambriolage feutrées pourraient bien se retrouver face à un ou deux gros bras de son équipe.

Si les investigateurs surveillent Mary, elle observe une routine assez constante. Elle se lève tard et reste chez elle jusqu'à 13 heures environ. A cette heure, elle se rend dans un restaurant du quartier pour prendre son déjeuner et lire les journaux. A 14 heures, elle retourne à son appartement ou se rend à la bibliothèque municipale, où elle passe son après-midi au département d'histoire locale. Elle prend son diner vers 19 heures et veille assez tard. Mary n'a que peu de choses à faire en attendant que ses sortilèges soient achevés, et elle passe l'essentiel de ses journées à faire des recherches sur l'histoire de la région, pour son plaisir personnel essentiellement. Le gardien pourra utiliser ce dernier point comme une fausse-piste. Si Mary réalise qu'on la suit, elle se contentera de préparer son sortilège de Création de Portail et n'attentera pas d'autre action.

Elle n'a pas de raison de craindre les investigateurs, sauf si elle vient à penser qu'ils sont originaires d'Innsmouth. A ce moment-là, elle pourra s'en prendre à eux. Mary est une sorcière puissante, mais la plupart de ses sortilèges sont plus pratiques qu'offensifs. Par exemple, si elle est confrontée à un policier, elle pourra utiliser le sort Trou de Mémoire ou Hypnotisme pour lui faire croire qu'elle a répondu à toutes ses questions de manière satisfaisante. Créer un Portail est un bon moyen de s'échapper. Elle utilise Envoyer des Rêves et Chant des Sirènes sur son fils. Elle a également pris l'habitude de lancer cinq points de Rempart de Chair sur elle-même chaque matin. Cela lui donne une moyenne de 18 points de protection pour les 24 heures à venir, après quoi elle lance de nouveau le sort. Elle possède également le sort Invulnérabilité.

Mark Jeffries

Mark est le personnage central quoiqu'inconscient de ce scénario. Il fut élevé par Alan et Annette March puis par Janet et Thomas Jeffries. Il sait qu'il a été adopté, mais ne s'intéresse pas plus que ça à ses racines. Il a récemment obtenu une licence d'histoire à l'université Miskatonic. Son oncle, Thomas Jeffries, le pousse à reprendre l'entreprise familiale. Malheureusement, Mark commence à arborer les premiers signes du Masque d'Innsmouth. Ses cheveux noirs entreprennent de se clairsemer, et ses yeux bruns sont à présent légèrement protubérants. La peau de son cou (là où un jour les branchies écailleuses prendront place) est rugueuse et sèche. Il ressemble à sa mère sur de nombreux points, mais certainement pas à Mary Longman telle qu'elle se montre aujourd'hui. Mark est un homme plaisant et affable. Si on lui révèle que sa mère est en ville et qu'elle le cherche, il souhaitera la rencontrer. Il ne nourrit aucune rancune à son égard, et a la certitude qu'elle avait une bonne raison pour l'avoir confié aux bons soins d'autres parents.

Mark arrivera probablement dans le scénario durant le jour 5, quand il croisera le chemin de James Mulcahy. Ce jour-là, Mark a pris une demi-journée de congé pour consulter un médecin par rapport à son problème de peau.

En rentrant chez lui, il surprend Mulcahy, qui le met hors de combat. Durant la nuit, Mark fait le premier d'une série de rêves très réalistes, qu'il attribue à l'attaque et à une éventuelle commotion. Tandis que les jours passent, les rêves que fait Mark sont de plus en plus saisissants et sa santé mentale s'effondre. Le rêve qu'il fait lors du jour 13 l'achève pour de bon. Il rencontre sa mère et tous deux quittent Arkham lors du jour 14 pour ne jamais revenir.

Le rêve de Mark est récurrent. Il débute par une promenade sur la plage. Le jeune homme s'arrête pour contempler les vagues. Une femme séduisante, qu'il identifie instinctivement comme étant sa mère, sort de l'onde. Elle lui demande de venir la rejoindre et, tandis qu'il s'exécute, il se transforme en une horreur reptilienne de forme humanoïde, aux griffes acérées et aux crocs luisants. Le rêve s'achève brutalement. Mark se réveille, et ces visions effroyables lui coûtent chaque fois cinq points de Santé mentale.

Si on lui pose la question, il indiquera que la femme de ses rêves ne ressemble en rien au visage actuel de Mary Longman. . En effet, Mary lui envoie une image d'elle-même telle qu'elle était quand elle était jeune.

Thomas Jeffries, 57 ans

Thomas Jeffries est un homme d'affaire indépendant prospère, qui possède un magasin de papèterie et d'articles de bureau à Arkham. Malgré son âge et ses cheveux gris, il est plutôt en bonne forme physique, élancé, et joue au tennis aussi souvent qu'il le peut. Sa faible CON est le résultat d'une faiblesse cardiaque qui n'a pas été diagnostiquée et qui causera une attaque cardiaque s'il perd 5 points de Santé Mentale d'un coup et qu'il rate un test de Résistance. Thomas est un homme intelligent qui se refusera à entendre des histoires grotesques de monstruosités cthuliennes ou autres choses qui ne devraient pas exister. Il a entendu des histoires étranges à propos d'Innsmouth, mais les a rangées au chapitre des superstitions. Aussi longtemps que les investigateurs ne le mettent pas en colère, il se montre poli et courtois.

Janet Jeffries (née Boyd), 51 ans

Janet est une femme d'âge mûr aux cheveux noirs tirant sur le gris et aux yeux d'un bleu azur. Elle sait des choses sur la domination des Profonds à Innsmouth (sa sœur et elle parlaient beaucoup quand Annette était mourante), mais n'en parlera pas sans une bonne raison, et en aucun cas si Thomas est à proximité. Elle constitue un moyen précieux pour le gardien de donner des indices ou des pistes supplémentaires.

Alan March, décédé

Alan March était le premier père adoptif de Mark. Il trouva la mort dans un accident de bateau en 1904. C'était un pêcheur qui opérait au large d'Innsmouth, et qui chavira pour ne plus reparaître. A l'appréciation du gardien, cette mort peut être accidentelle ou non. Cela n'a aucune influence sur l'histoire. Le nom de famille d'Alan est sans doute une déformation de Marsh.

Annette March (née Boyd), décédée

Annette March, épouse de Alan March, mourut à Arkham en 1905 d'une maladie dégénérative, après avoir survécu sans problème à une épidémie de fièvre typhoïde l'année précédente. Elle fut la première mère adoptive de Mark, et fut celle qui l'amena à Arkham après la mort de son mari. La cause de sa maladie dégénérative est là encore à l'appréciation du gardien.

Martha Lamar, décédée

Martha eut la malchance de se trouver au mauvais endroit au mauvais moment. Son mari et elle campaient sur la côte, à quelques kilomètres d'Innsmouth. Tandis que son mari allait les ravitailler à la boutique locale, elle entreprit de se promener sur la plage. C'est alors que Mary sortit des eaux comme une Vénus batracienne et qu'elle l'attaqua. Elle s'évanouit pour ne plus jamais se réveiller, car Mary avait utilisé son corps pour le sortilège de Mimétisme.

Le mari de Martha, Ben, donna l'alarme, mais les recherches restèrent vaines. Il retourna à Arkham, brisé, et mourut quelques années plus tard.

James Mulcahy, mort à 26 ans

Mulcahy sera certainement mort avant que les investigateurs n'entendent parler de lui. Aucune statistique n'est fournie pour ce personnage. C'était un voleur et un cambrioleur connu des services de police. Au moment de sa mort, il venait de sortir d'une période d'incarcération de 90 jours. Il a été engagé par Mary Longman pour voler une photo de Mark dans son appartement. Quand Mary découvrit que Mulcahy avait malmené son fils, elle l'élimina. Consultez le paragraphe « L'appartement de Mulcahy » pour plus de détails.

L'Agent Zebediah Marsh, 27 ans

L'agent Marsh constitue un joker pour le gardien. Il peut remplir plusieurs offices, en



Mark Jeffries

24 ans

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	11
Santé Mentale	45

Compétences

Bibliothèque	31 %
Comptabilité	30 %
Conduite	40 %
Crédit	33 %
Métier : Electricité	17 %
Nage	80 %
Négociation	35 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	14 %
Sciences Humaines :	
- Histoire	50 %
Persuasion	28 %
Psychologie	40 %
Trouver Objet Caché	52 %

Combat

Seulement les scores de base



La famille Jeffries

Thomas Jeffries

57 ans

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	55

Compétences

Baratin	60 %
Comptabilité	50 %
Conduite	35 %
Crédit	90 %
Négociation	65 %
Persuasion	60 %
Tennis	60 %
Trouver Objet Caché	44 %

Combat

• Fusil 59 %
Dégâts 2D6

Janet Jeffries

51 ans

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	00
Points de Vie	11
Santé Mentale	60

Compétences

Cuisine	50 %
Négociation	55 %
Persuasion	40 %
Pratique Artistique : peinture	30 %

Combat

Seulement les scores de base

fonction des capacités et des centres d'intérêts des investigateurs. Par défaut, Marsh est un policier honnête et travailleur. C'est un célibataire aux cheveux et aux yeux d'un noir profond, et il n'a jamais mis les pieds à Innsmouth. Après tout, Marsh est un nom commun dans la région. Il n'y a rien de suspect à son sujet, et on le rencontre uniquement quand il fait son travail de policier.

Une autre option est de considérer que tout ce qui précède est vrai, mais qu'il est également (sans le savoir) un cousin éloigné des Marsh d'Innsmouth. Il commence à peine sa transformation en Profond. Ses yeux sont étonnamment saillants, et la peau sur le côté de son cou devient rugueuse.

La dernière option est de considérer que Marsh est un hybride Profond, qui commence à se transformer et qui est en fait un agent de la famille Marsh à Arkham. En tant qu'officier de police, il prêtera l'oreille aux informations intéressantes, et pourrait être en position de promouvoir à l'occasion les intérêts d'Innsmouth.

L'Agent Andrew West, 24 ans

L'agent West est un partenaire dans la tradition de la vieille école. Honnête, loyal, à l'intelligence limitée, il conduit des enquêtes mineures et effectue de menus travaux pour le compte de l'inspecteur Harrigan. Les investigateurs ne pourront pas le soudoyer ou l'intimider, mais ils pourront sans doute lui extorquer des informations par la ruse. C'est un homme massif à la carrure impressionnante, aux yeux marron et à la chevelure sombre.

Conclusion

Même si les investigateurs ne s'en rendent pas compte de prime abord, il n'y a finalement pas grand chose en jeu dans cette aventure. S'ils échouent à percer le mystère, Mary et son fils quitteront tranquillement Arkham lors du jour 14. Si les investigateurs n'ont pas encore obtenu l'aide de jeu : Mary n°7, remettez-la aux joueurs. Elle concerne quelque chose que Mary a fait avant de partir, mais ce n'est pas forcément lié à cette histoire, qui est conçue pour mettre les joueurs mal à l'aise. C'est là le seul coût pour avoir échoué à résoudre le mystère.

Si les investigateurs trouvent Mark et comprennent la nature et les motivations de Mary, ils pourront tout de même être surpris. Après tout, qui est le méchant de l'histoire ? Bonne question ! Le gardien n'est pas obligé d'entrer dans les détails...

Pour avoir percé le mystère, chaque investigateur gagnera 1D4 points de Santé mentale. Ajoutez 1D4 points supplémentaires si les joueurs pensent avoir fait du bon travail. S'ils sont insatisfaits de leurs résultats, enlevez 1D3 points.

Remerciements

L'auteur remercie Sarah Blake, John Bleasdale, Ben « Transgenic » Bose, Catherine Rees Lay et John Reynolds pour avoir testé ce scénario jusqu'à l'extrême limite et au-delà. Bien entendu, toute erreur ou omission reste entièrement de la faute de l'auteur!

Zebediah Marsh

27 ans

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	55

Compétences

Athlétisme	55 %
Baratin	30 %
Conduite	30 %
Droit	15 %
Négociation	40 %
Psychologie	40 %
Trouver Objet Caché	34 %

Combat

- Matraque 55 %
  Dégâts 1D6+Impact
- Arts martiaux (lutte) 50 %
  Dégâts Spécial
- Revolver 40 %
  Dégâts1D10

Andrew West

24 ans

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	16
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme	55 %
Baratin	30 %
Conduite	30 %
Droit	15 %
Négociation	40 %
Psychologie	40 %
Trouver Objet Caché	35 %

Combat

- Matraque 55 %
  Dégâts 1D6+ Impact
- Arts Martiaux (lutte) 64 %
  Dégâts Spécial
- Revolver 33 %
  Dégâts 1D10

Avant la chute : chapitre 2

Une vieille connaissance

Où nous verrons comment l'ombre du crime peut planer au-dessus d'un homme, ne lui laissant aucun répit, et comment une ville peut elle aussi goûter à un tel inconfort.

A l'affiche

Willy Harsen
Cet homme courageux a été défiguré par une explosion pendant la guerre, et sa vie a depuis pris des allures de cauchemar. Devenu un assassin rongé par la culpabilité, il a vu sa santé mentale s'effriter un peu plus suite à son accident à Innsmouth.

Kermit Allen Rawes
Cet hybride d'Innsmouth se fait passer pour un humain. Bibliophile et magicien, c'est lui qui a lancé le sort provoquant l'empoisonnement de Harsen. C'est un individu rusé et sans scrupules, qui tentera de manipuler les investigateurs pour éviter de se salir les mains.

Jakes et Lanier
Ces deux pêcheurs hybrides sont unanimement craints et détestés, même au sein de leur propre communauté. Parfaits boucs-émissaires, ils sont pourtant innocents (au moins dans cette histoire) et subissent les manigances de Rawes.

Dr Bloom
Cet homme étrange, à la fois médecin et alchimiste, constitue une aide précieuse pour des étrangers à Innsmouth, ainsi qu'une source d'informations non négligeable.

En quelques mots…

Willy Harsen, un vétéran défiguré de la Grande Guerre originaire de Dunwich, appelle à l'aide l'un de ses vieux camarades. Harsen a fui Dunwich, rongé par la culpabilité qu'il ressent après avoir tué son épouse infidèle et son amant, et s'est établi près d'Innsmouth. Lors d'une visite dans la ville maudite, le vétéran a tué accidentellement un enfant hybride et a sombré dans une paranoïa aiguë, persuadé que les habitants dégénérés viendront se venger.

Lors de la première nuit que les investigateurs passeront près de lui, Harsen sera victime d'un empoisonnement magique. Pour le sauver, une seule solution s'offrira à ses amis : le ramener dans la ville portuaire d'Innsmouth, où se cache son assassin.

Implication des investigateurs

Ce scénario peut constituer un scénario d'introduction à Innsmouth pour un petit groupe d'investigateurs, voire un seul enquêteur. Un des investigateurs devra être un ami raisonnablement proche de Willy Harsen, pour que le destin de celui-ci constitue véritablement un enjeu majeur et qu'une prise de risques soit justifiée.
En raison du passé militaire d'Harsen, ce scénario sera idéal pour un ancien soldat, mais il pourra convenir à n'importe quel type de personnages avec un petit travail d'adaptation du gardien.

Enjeux et récompenses

- **Aider Willy Harsen** : même si son destin est presque joué d'avance, ce n'est pas une raison pour ne pas tenter le maximum.
- **Résoudre le mystère autour de l'empoisonnement d'Harsen** : l'affaire est complexe, et l'assassin, Kermit Rawes, tentera de manipuler les investigateurs pour qu'ils accomplissent de sales besognes pour lui.
- **Partir d'Innsmouth libres et en vie** : repartir d'Innsmouth est en soi une gageure, en particulier quand on est confronté aux hybrides et aux policiers locaux.

Ambiance

C'est une ambiance de malheur et de paranoïa qui accueillera les investigateurs chez Willy Harsen. L'homme est aux abois, et comme son visage, sa vie entière semble délabrée. Insistez sur la souffrance de cet homme, qui devra se révéler attachant pour que les investigateurs ne puissent s'empêcher de chercher ensuite son agresseur. Progressivement, ils découvriront les côtés sombres de l'ancien soldat, ce qui devrait provoquer chez eux un cas de conscience.
La partie suivante se déroulera intégralement à Innsmouth, et devra comporter les éléments habituels que l'on trouve dans cette ville : ruine, pauvreté, méfiance, et hybridation.
Jouez sur le contraste entre la demeure du Dr Bloom, qui semblera un havre de paix en comparaison du port et de ses taudis.
Enfin, insistez bien, en particulier si c'est leur première rencontre avec des hybrides, sur les différents stades de leur transformation. Jakes et Lanier sont des exemples frappants, à tous les sens du terme.



Introduction

Ce scénario a été écrit à l'attention d'investigateurs n'ayant qu'une très légère connaissance d'Innsmouth et de ses secrets, voire n'en ayant aucune. Il est particulièrement adapté à un investigateur seul. En effet, la peur et la paranoïa que ressentirait un personnage solitaire pourraient s'avérer très gratifiante.

La plupart des personnages d'Innsmouth de cette aventure sont décrits dans le Guide d'Innsmouth du présent ouvrage. Dans la mesure du possible, tâchez de garder en vie le plus de personnages possible à la fin de cette aventure. Sinon, renommez-les.

Le catalyseur qui poussera les investigateurs à s'impliquer dans cette histoire est Willy Harsen, un vétéran défiguré de la Grande Guerre. Il est possible que l'un des enquêteurs ait été l'ancien instructeur et entraîneur d'Harsen dans l'armée, voire un frère d'armes. On peut aussi envisager qu'une correspondance écrite soit née d'une conversation entre un jeune investigateur admiratif et Harsen tandis que ce dernier partait pour l'Europe. Ou peut-être l'un des investigateurs est-il natif des environs de Dunwich et connaissait ainsi Harsen avant la Guerre. Quelle que soit la connexion, le personnage a perdu contact avec Harsen à un moment donné, peut-être pendant la guerre, et n'a plus eu de nouvelles de lui pendant les années qui ont suivi.

La carrière militaire de Willy Harsen a cessé brusquement le jour où il fut mutilé par des brûlures au phosphore subies lors d'un bombardement. L'attaque lui coûta sa jambe gauche et le brûla sévèrement, lui faisant perdre l'œil gauche. Après des mois de convalescence dans un hôpital militaire, il fût réformé avec une modeste pension d'invalidité. Il rentra à Dunwich, où sa femme l'attendait.

Mme Harsen fût horrifiée de voir son mari si atrocement défiguré. Elle commença à le tromper avec un autre homme. Après quelques temps, Harsen tua l'épouse infidèle et son amant et enterra leurs corps dans un champ fraîchement labouré. La population de Dunwich supposa que Mme Harsen avait fui avec son amant. On condamna son attitude scandaleuse et on l'oublia. Harsen travailla de son mieux dans sa ferme. Il se sentait coupable de son crime et devint de plus en plus paranoïaque au fil des ans.

Il y a trois semaines de cela, il paniqua. Convaincu que les habitants de Dunwich avaient percé à jour son crime, il entassa ses affaires dans son camion et s'enfuit. Après avoir roulé quelques temps, il tomba par hasard sur une petite ferme située près d'Innsmouth et se l'appropria. Ses peurs s'apaisèrent peu à peu. Il était bien loin de Dunwich. Avec le temps, Harsen se lia d'amitié avec l'un des ses voisins, un homme qui vivait dans la nature, nommé Nick Casper. Casper informa Harsen du comportement étrange des habitants d'Innsmouth, un avertissement que l'ancien soldat prit très au sérieux. Cependant, au bout de quelques semaines, il s'aventura à Innsmouth afin de reconstituer son stock de provisions en urgence. C'est ce qu'il vit cette nuit-là qui l'incita à appeler à l'aide l'investigateur, sa vieille connaissance.

Une lettre de Willy

Un investigateur est troublé par une lettre qu'on lui a envoyée. Le cachet de la poste indique qu'elle provient de Rowley, Massachusetts, une ville dans laquelle le destinataire ne connaît personne. La lettre ne comporte aucune adresse d'expéditeur. Dans l'enveloppe se trouve un simple bout de papier, une note au recto et une esquisse de carte au verso. *Consultez les Aides de jeu : vieille connaissance 1 et 5.*

Le gardien indiquera à l'investigateur qu'il se souvient d'Harsen comme d'un jeune homme jovial, qui laissa sa femme et sa ferme pour aller combattre lors de la Grande Guerre. Grand, avec de courts cheveux bruns, il avait le genre de physique qui fait se pâmer les femmes. L'investigateur en a gardé le souvenir d'un homme volontaire, qui contrôlait parfaitement ses émotions. Cela pourra l'encourager à donner du crédit aux craintes de Harsen, qui pense que sa vie est menacée. Il est aussi possible que cela le persuade que l'ancien soldat a été très perturbé par son expérience dans les tranchées. L'ami d'Harsen contactera sans aucun doute ses compagnons enquêteurs pour leur demander de l'accompagner chez l'ancien militaire, soit pour l'aider à

Cher ami,

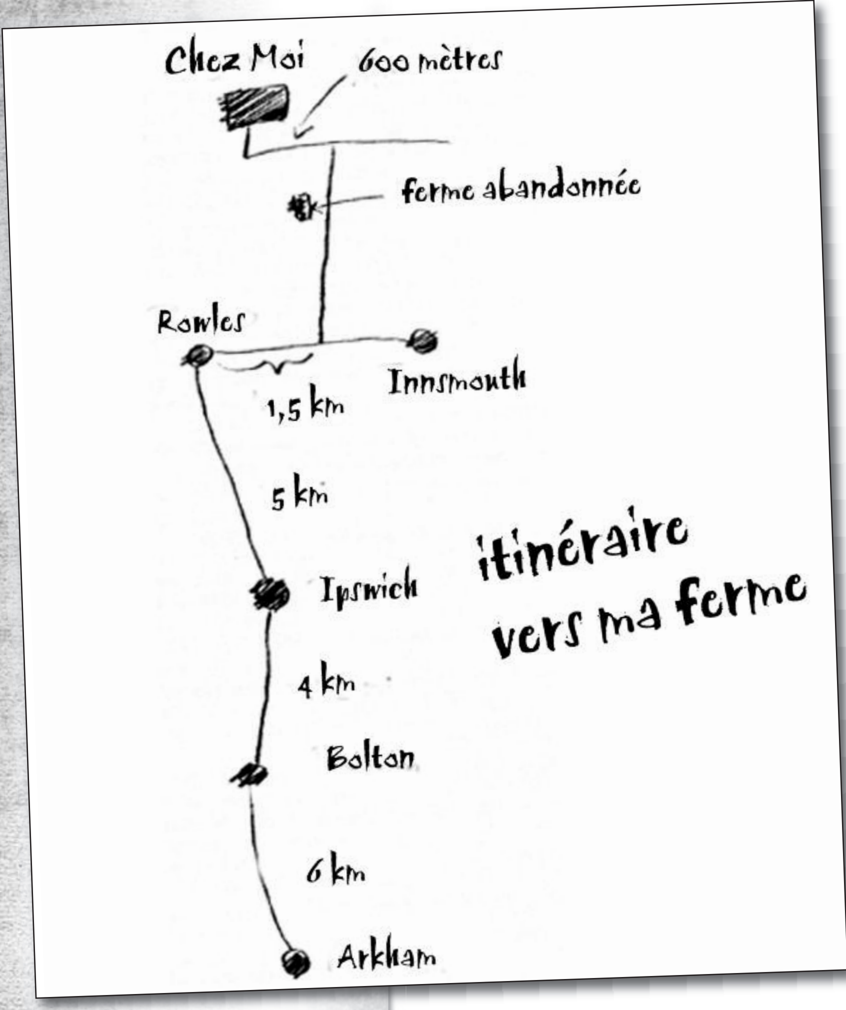
Bien que plusieurs années se soient écoulées depuis notre dernier échange de lettres, j'espère que notre amitié reste aussi forte qu'elle l'a toujours été.
Des événements récents m'ont conduit à voir des choses qui ne devraient pas être vues par un homme raisonnable, et je suis certain que tout cela met ma vie en danger.
Je t'en prie, rejoins-moi dès que possible ! Au dos de cette lettre se trouve un plan qui indique où je me trouve, en passant par Rowley. Ne passe pas par Innsmouth !

Tu es mon seul espoir.

Willy Harsen

Aide de jeu : Vieille Connaissance 1

fois. La graphie de l'enveloppe est totalement dissemblable, comparable à l'écriture maladroite d'un enfant apprenant tout juste à tracer les caractères d'imprimerie. Il n'y a aucune explication à cette différence.



Aide de jeu : Vieille Connaissance 5

résoudre les problèmes mentionnés dans la lettre, soit pour le faire enfermer s'il s'avère être complètement dérangé.

Tandis que l'investigateur lira la lettre, il constatera que l'écriture sur l'enveloppe et sur la note est différente. La lettre porte la fine écriture cursive qu'Harsen affichait autre-

Il faut déjà aller là-bas...

Une fois que les investigateurs auront effectué tous les préparatifs nécessaires, ils pourront commencer leur voyage. Ceux qui choisiront de voyager en train pour se rendre en Nouvelle-Angleterre ne rencontreront aucun désagrément. Au Massachusetts, il faudra réussir un test de Volonté pour trouver quelqu'un qui accepte de leur louer un véhicule. Harvey Ballard, à Arkham, en a plusieurs en stock. Ceux qui échoueront le test de Volonté ou qui ceux dont les finances sont insuffisantes pour qu'ils puissent louer une automobile devront marcher jusque chez Harsen, à moins qu'ils ne décident de faire du stop jusqu'à Rowley.

Les investigateurs qui s'enquerront des lignes de bus apprendront qu'une navette fait le voyage d'Arkham à Newburyport en passant par Bolton, Ipswich et Rowley, mais le bus n'est pas réapparu depuis trois jours. Il existe une ligne de bus séparée qui fait le lien entre Newburyport et Innsmouth et entre Arkham et Innsmouth. Personne n'a rien fait pour résoudre l'absence de transport en commun. Quant à Innsmouth, on leur indiquera que « les gens censés font de leur mieux pour rester loin d'elle ».

En passant par Rowley

En supposant que les investigateurs suivent la carte de Harsen, ils passeront par la ville de



Rowley. Affichant une population d'à peine quelques milliers d'habitants, cette bourgade ressemble à toutes les autres petites villes de la région. Quoique ses résidents ne soient pas parmi les plus nantis, ils se montreront amicaux envers les étrangers et disposés à répondre à leurs questions. Personne, cependant, ne connaît Willy Harsen, et ils se renfrognent si on les questionne sur Innsmouth.

Des tests de Baratin sont requis pour obtenir des réponses à ce sujet. Les habitants de Rowley considèrent les gens d'Innsmouth comme un ramassis d'arriérés. Ils décriront aux investigateurs les caractéristiques du masque d'Innsmouth, qu'ils considèrent comme une preuve de la consanguinité malsaine de ses résidents. Les plus vieux se souviennent du rail de chemin de fer censé connecter la ville côtière à Rowley et enrichir les deux villes. Mais l'effondrement des industries d'Innsmouth peu après l'achèvement de la ligne brisa ce rêve.

Malgré sa proximité, les habitants de Rowley ne sont pas vraiment conscients de ce qui se trame réellement à Innsmouth, et classent les histoires de cultes étranges et d'hommes-poissons dans le rayon des contes à dormir debout.

Il est possible que les investigateurs pensent à s'arrêter au bureau de poste de Rowley. Joseph Waid en est l'unique employé, et si on l'interroge à propos de la lettre il dira qu'il ne s'en souvient pas. Néanmoins, si on lui montre l'enveloppe, il éclatera immédiatement de rire. Lorsqu'il se sera repris, il racontera qu'il se souvient bien de la lettre car c'est un trappeur d'Innsmouth qui l'a postée. Waid voit souvent cet homme imposant à l'épicerie générale de Rowley, où il s'arrête pour échanger de la fourrure contre diverses marchandises. La semaine dernière il est venu au bureau de poste pour poster une lettre, mais il n'avait ni timbre ni enveloppe. Il acheta les deux et entreprit d'adresser l'enveloppe en copiant les informations nécessaires à partir d'un petit bout de papier en sa possession. L'éclat de rire de Waid est dû à la lenteur avec laquelle l'homme recopia les dits renseignements : cela prit cinq bonnes minutes pour ces quelques lignes. Cet homme s'appelle Nick Casper.

En passant par Innsmouth

Il se peut que les investigateurs ignorent la mise en garde de Harsen et passent malgré tout par Innsmouth. Ils seront alors témoins de choses auxquelles rien, pas même de nombreuses rumeurs et recherches, ne peut les préparer. Lorsque les investigateurs pénètrent dans la ville, ils trouvent Innsmouth en apparence déserte. Les rues sont vides. Les magasins de la ville sont fermés. Si l'on frappe au hasard à la porte des maisons, on n'obtient aucune réponse venant de l'intérieur. Cependant, un test d'Ecouter réussi permettra à l'investigateur d'entendre le bruit des meubles qu'on déplace contre la porte.

Les personnages qui s'arrêtent dans la ville devront faire quelques tests d'Ecouter. Des succès répétés les conduiront jusqu'à l'entrée de l'Ordre Ésotérique de Dagon, d'où ils pourront entendre des dizaines de voix psalmodiant à l'unisson dans une langue que les investigateurs ne pourront identifier. Toutes les portes et les fenêtres du bâtiment sont fermées de l'intérieur, interdisant tout accès. Les personnages téméraires qui insistent pour forcer le passage devraient avoir droit à un test d'Intuition. Ils réaliseront que d'une part c'est illégal, et que d'autre part, s'ils ne l'ont pas remarqué eux-mêmes, ceux qui sont à l'intérieur semblent les surpasser en nombre, à dix contre un.

Les personnes à l'intérieur du bâtiment commenceront à psalmodier de plus en plus vite. Ils atteindront bientôt un rythme frénétique. Des échos sonores ébranleront soudain toute la ville. Un test de Trouver Objet Caché autorisera les investigateurs à percevoir la source du bruit. Aux étages supérieurs des bâtisses qui entourent l'hôtel, les planches qui recouvrent les fenêtres se mettront à trembler et à éclater, comme si des personnes d'une force colossale tentaient de s'échapper de derrière ces panneaux. Cette scène se reproduira dans toute la ville.

Au final, la mélopée à l'intérieur du temple atteindra son paroxysme. Les personnes qui y participent feront une pause, avant de hurler « Dagon » aussi fort que possible. Un cri de réponse éclatera alors derrière les fenêtres condamnées: « Dagon ! ». Un test d'Ecouter réussi indiquera qu'un investigateur entend (imagine ?) une réponse en provenance de la mer, portée vers l'Ouest par la brise marine. Ce chorus de « Dagons » exhale d'étranges nuances gémissantes et rauques qu'aucune gorge humaine ne pourrait produire. Après l'appel et sa réponse, le silence s'installera. Le vacarme des étages supérieurs des bâtiments d'Innsmouth cessera également. Cet épisode causera une perte de 0/1D2 points de Santé Mentale, ou 1/1D3 points de Santé Mentale si les investigateurs ont entendu les voix qui se sont élevées depuis le Récif du Diable.

Quel que soit le temps durant lequel les investigateurs s'attardent à proximité, personne ne sortira de l'hôtel de l'Ordre. Finalement, les investigateurs n'auront d'autre choix que de poursuivre leur route jusque chez Harsen.

Chez Harsen

Quelle que soit la route empruntée par les investigateurs, ils traversent le grand marais salant d'Innsmouth. Une multitude d'oiseaux de mer planent et plongent au-dessus des étendues de roseaux et les bancs de sables. La route défoncée est dans un tel état de délabrement que même un conducteur prudent devra réussir un test de Volonté ou perdre sa concentration et voir un pneu se détacher, la suspension s'endommager ou le carter d'huile exploser.

Les investigateurs se retrouvent finalement à l'extrémité nord des marais. Une ferme délabrée émergera des buissons devant eux. Une grange effondrée surplombe la bâtisse. Tandis

que les investigateurs l'observent, une famille de ratons laveurs en surgit, gambadant en direction du ruisseau pour y attraper son diner. Un camion est garé sur le côté de la maison. C'est le seul signe d'habitation récente. Les investigateurs pourront constater que le pare-choc est plié et cabossé, comme s'il avait subi une petite collision. Le plateau du camion est vide.

Le porche grince bruyamment sous le poids des investigateurs, et des termites surgissent lorsque ces derniers toquent à la porte d'entrée. Une voix teintée de peur se fait entendre derrière la porte, demandant qui est là. Une fois que l'investigateur ami avec Harsen s'identifie, la porte s'ouvre en oscillant sur ses gonds.

La vue du visage brûlé au phosphore de Willy Harsen provoque un test de Santé Mentale. L'investigateur qui échoue perdra un point. Si l'un des investigateurs pâlit à sa vue, Harsen lâche des excuses sarcastiques. « C'est mon souvenir de guerre », explique-t-il en glissant son doigt tout autour de sa cavité oculaire gauche vide. « J'y suis habitué. J'oublie quel choc ça peut être pour les autres. » Il escorte les investigateurs à l'intérieur. Il portait un fusil, qu'il pose à présent à terre, l'appuyant sur l'encadrement de la porte.

L'intérieur de la maison est aussi décrépit que l'extérieur. Les meubles pourris se désagrègent. Harsen laisse des empreintes de pas bien visibles dans l'épaisse poussière qui recouvre le sol. Les rideaux sont hermétiquement tirés. Une lampe à huile illumine la pièce. Harsen les remercie d'être venus et leur offre de partager son diner, du bœuf séché. Un test de Psychologie permettra aux investigateurs de comprendre qu'Harsen est vraiment sincèrement heureux qu'ils soient venus, peut-être même au-delà du raisonnable.

Lorsque les investigateurs l'interrogent à propos des événements auxquels il fait allusion dans sa lettre, Harsen devient très sombre. Il laisse son repas en plan et se met à tourner en rond dans la pièce, à pas saccadés du fait de sa jambe de bois. Il commence alors à raconter son histoire, que vous trouverez ci-dessous et à la fin du livre sous l'intitulé *Aides de jeu : vieille connaissance 2.*

La déclaration de Willy Harsen

« Quand j'ai été réformé, je suis rentré à ma ferme à Dunwich. J'croyais qu'j'allais travailler ma terre jusqu'à ma mort. Mais ces derniers années j'étais de moins en moins heureux là-bas. Y'a trois semaine j'ai... balancé tout ce que je possédais dans mon camion et j'ai démarré : je cherchais un endroit où je pourrais vivre. Le truc, c'est que j'ai pas fait attention au réservoir d'essence. J'ai eu du pot de trouver ce coin avant de tomber en panne. Avec ma jambe de bois, je risquais pas d'trouver l'envie de retourner à Rowley à pied pour trouver de l'essence, alors j'me suis dit qu'ici ce s'rait ma maison pour un bout de temps.

« J'ai eu d'la chance d'avoir un voisin. Un gars qui s'appelle Casper. Il vit en bas d'la route, à l'Est. Il a vu mon camion et il est venu voir c'qui se passait. Il est vraiment sympa, il est allé me chercher de l'essence. J'ai décidé de rester ici et de cultiver un peu. Assez pour me nourrir et peut-être même un peu plus pour en vendre en ville. Casper m'a prévenu pour Innsmouth, disant de pas y aller et que c'est tous des consanguins là-bas. J'crois pas qu'ce soit une bonne chose ce genre de trucs, alors j'ai fait d'mon mieux pour rester loin d'la ville.

Jusqu'à la semaine dernière. J'avais besoin de provisions, mais comme il commençait à faire noir j'ai pas voulu aller à Rowley. Avec cette route qui tourne et qui serpente, et tous ces nids de poule, je peux conduire jusque là que de jour. La route d'Innsmouth est plus facile pour un borgne. Là-bas, j'ai fait mes courses à l'épicerie. Le temps que je sorte, le soleil s'était couché, et sur le chemin de la maison je me suis perdu. Avant de m'en rendre compte, je me suis retrouvé sur le port. Et c'est là que c'est arrivé.

« J'allais pas à plus de quinze kilomètres à l'heure quand ce chien s'est jeté à travers la route. J'avais pas le temps de freiner, et j'ai été trop surpris pour m'écarter du chemin. Il a rebondi sur le devant de mon camion et a été éjecté dans le trottoir. Je me suis arrêté et j'ai reculé pour voir si je pouvais l'aider. Il était complètement immobile. J'ai pensé que je pouvais regarder s'il avait un collier, pour pouvoir m'excuser à son propriétaire.

Je l'ai attrapé par la jambe et je l'ai tiré derrière moi jusqu'à un lampadaire, pour pouvoir lire l'étiquette, si y'en avait une. Sa jambe était genre caoutchouteuse au toucher, mais j'ai juste pensé qu'il était malade et j'y ai pas fait attention. Une fois que j'ai été sous la lumière, je me suis retourné pour le regarder. C'est là que j'ai commencé à hurler.

Ça avait la forme et la taille d'un chien, mais la ressemblance s'arrêtait là. Son corps entier était vert et caoutchouteux, comme un têtard, et ses pattes se terminaient par des griffes palmées. Mais c'est sa tête et son museau qui m'ont fait crier. Ses yeux étaient plus larges que la normale, et sa bouche s'étirait d'une oreille à l'autre. Mais à part ça, j'vous le dit, c'était un visage humain ! Ça avait des oreilles comme nous, et un nez comme nous. Il avait même des cheveux coupés bien court et bien proprement sur la tête.

Je me suis rué dans mon camion. Mes cris ont attiré quelques habitants dehors. Dès qu'ils ont vu la chose ils ont couru jusqu'à elle, et je jure qu'ils ont essayé de l'aider ! Une des femmes qui étaient venues l'a pris dans ses bras et a commencé à pleurer quand elle a réalisé qu'il était mort. C'est là qu'ils ont regardé dans ma direction, et avec la lumière au-dessus d'eux je pouvais les voir comme il faut. Et ils avaient absolument tous ces yeux globuleux et cette bouche élargie, exactement comme la chose que j'avais heurtée.

Je suis rentré avec mon camion aussi vite que j'ai pu et je me suis préparé à un siège. Je me suis dit qu'ils viendraient me chercher pour avoir tué l'un des leurs, mais comme les jours

La déclaration de Willy Harsen

Quand j'ai été réformé, je suis rentré à ma ferme à Dunwich. J'croyais qu'j'allais travailler ma terre jusqu'à ma mort. Mais ces derniers années j'étais de moins en moins heureux là-bas. Y'a trois semaine j'ai... balancé tout ce que je possédais dans mon camion et j'ai démarré : je cherchais un endroit où je pourrais vivre. Le truc, c'est que j'ai pas fait attention au réservoir d'essence. J'ai eu du pot de trouver ce coin avant de tomber en panne. Avec ma jambe de bois, je risquais pas d'trouver l'envie de retourner à Rowley à pied pour trouver de l'essence, alors j'me suis dit qu'ici ce s'rait ma maison pour un bout de temps.

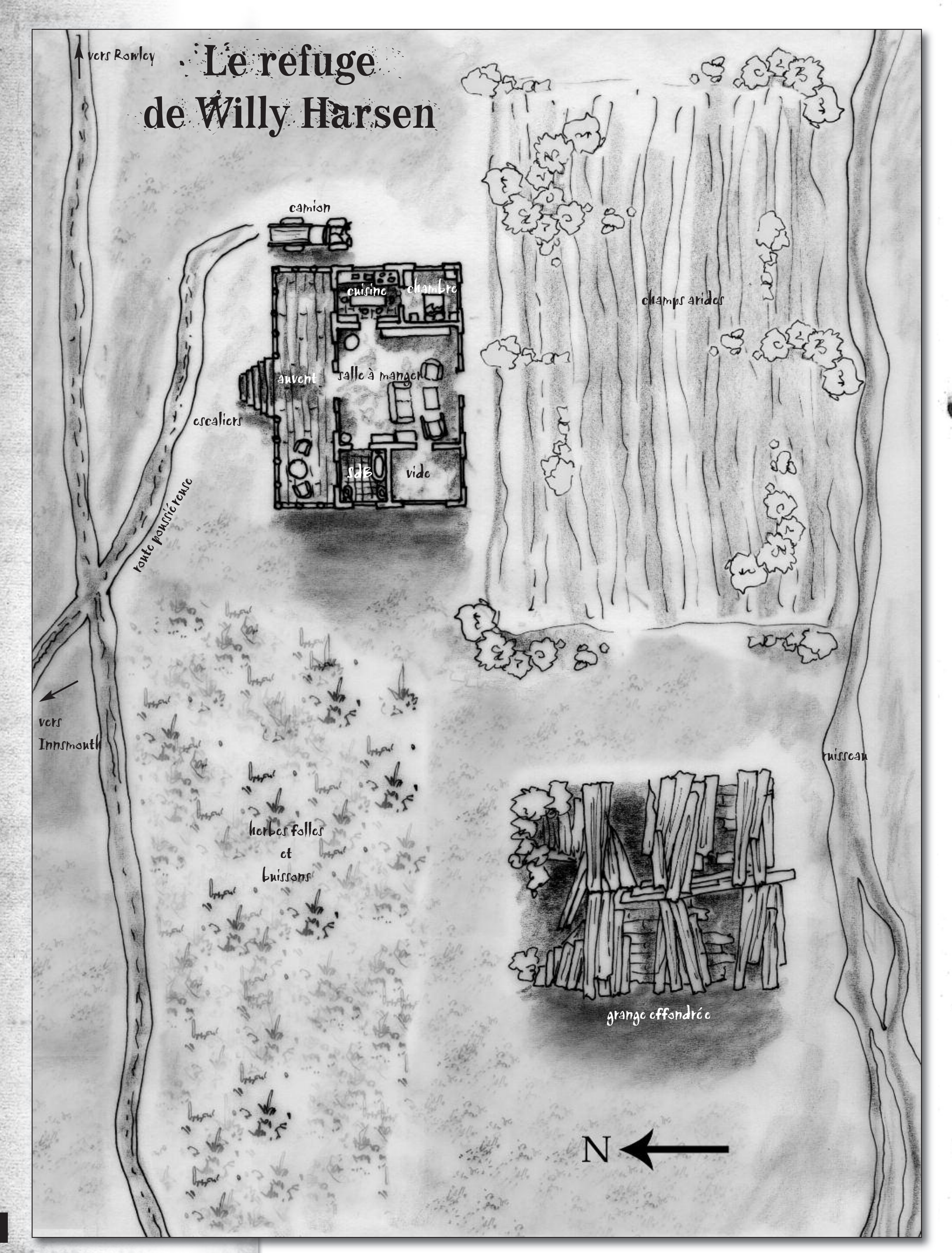
J'ai eu d'la chance d'avoir un voisin. Un gars qui s'appelle Casper. Il vit en bas d'la route, à l'Est. Il a vu mon camion et il est venu voir c'qui se passait. Il est vraiment sympa, il est allé me chercher de l'essence. J'ai décidé de rester ici et de cultiver un peu. Assez pour me nourrir et peut-être même un peu plus pour en vendre en ville. Casper m'a prévenu pour Innsmouth, disant de pas y aller et que c'est tous des consanguins là-bas. J'crois pas qu'ce soit une bonne chose ce genre de trucs, alors j'ai fait d'mon mieux pour rester loin d'la ville.
Jusqu'à la semaine dernière. J'avais besoin de provisions, mais comme il commençait à faire noir j'ai pas voulu aller à Rowley. Avec cette route qui tourne et qui serpente, et tous ces nids de poule, je peux conduire jusque là que de jour. La route d'Innsmouth est plus facile pour un borgne. Là-bas, j'ai fait mes courses à l'épicerie. Le temps que je sorte, le soleil s'était couché, et sur le chemin de la maison je me suis perdu. Avant de m'en rendre compte, je me retrouvais sur le port. Et c'est là que c'est arrivé.

J'allais pas à plus de quinze kilomètres à l'heure quand ce chien s'est jeté à travers la route. J'avais pas le temps de freiner, et j'ai été trop surpris pour m'écarter du chemin. Il a rebondi sur le devant de mon camion et a été éjecté dans le trottoir. Je me suis arrêté et j'ai reculé pour voir si je pouvais l'aider. Il était complètement immobile. J'ai pensé que je pouvais regarder s'il avait un collier, pour pouvoir m'excuser à son propriétaire. Je l'ai attrapé par la jambe et je l'ai tiré derrière moi jusqu'à un lampadaire, pour pouvoir lire l'étiquette, si y'en avait une. Sa jambe était genre caoutchouteuse au toucher, mais j'ai juste pensé qu'il était malade et j'y ai pas fait attention. Une fois que j'ai été sous la lumière, je me suis retourné pour le regarder. C'est là que j'ai commencé à hurler.
Ça avait la forme et la taille d'un chien, mais la ressemblance s'arrêtait là. Son corps entier était vert et caoutchouteux, comme un têtard, et ses pattes se terminaient par des griffes palmées. Mais c'est sa tête et son museau qui m'ont fait crier. Ses yeux étaient plus larges que la normale, et sa bouche s'étirait d'une oreille à l'autre. Mais à part ça, j'vous le dit, c'était un visage humain ! Ça avait des oreilles comme nous, et un nez comme nous. Il avait même des cheveux coupés bien court et bien proprement sur la tête.

Je me suis rué dans mon camion. Mes cris ont attiré quelques habitants dehors. Dès qu'ils ont vu la chose ils ont couru jusqu'à elle, et je jure qu'ils ont essayé de l'aider ! Une des femmes qui étaient venues l'a pris dans ses bras et a commencé à pleurer quand elle a réalisé qu'il était mort. C'est là qu'ils ont regardé dans ma direction, et avec la lumière au-dessus d'eux je pouvais les voir comme il faut. Et ils avaient absolument tous ces yeux globuleux et cette bouche élargie, exactement comme la chose que j'avais heurtée.

Je suis rentré avec mon camion aussi vite que j'ai pu et je me suis préparé à un siège. Je me suis dit qu'ils viendraient me chercher pour avoir tué l'un des leurs, mais comme les jours passaient j'ai compris leur plan. Ils attendent que je me casse d'ici pour me prendre en embuscade dans les marais. C'est pour ça que je t'ai écrit. L'union fait la force, pas vrai ? J'veux dire, ils oseront rien me faire tant que toi et tes amis vous êtes avec moi. Une seule personne qui disparaît, ce serait pas suffisant pour attirer l'attention sur eux et leur ville. Mais tout un groupe ? Non, avec vous ici je suis en sécurité.

Scénarios



passaient j'ai compris leur plan. Ils attendent que je me casse d'ici pour me prendre en embuscade dans les marais. C'est pour ça que je t'ai écrit. L'union fait la force, pas vrai ? J'veux dire, ils oseront rien me faire tant que toi et tes amis vous êtes avec moi. Une seule personne qui disparaît, ce serait pas suffisant pour attirer l'attention sur eux et leur ville. Mais tout un groupe ? Non, avec vous ici je suis en sécurité. »

Un test réussi de Psychologie montre que Willy Harsen croit tout ce qu'il leur a dit, ce qui mérite la perte de 0/1 point de Santé

Mentale pour son ami. Ce dernier sermonnera les investigateurs qui suggèreront d'aller voir la police d'Innsmouth. Nick Casper lui a dit que même les agents de police de la ville portent le masque d'Innsmouth. Même s'il n'est pas tout à fait certain de l'identité de la puissance hérétique avec laquelle les habitants d'Innsmouth ont pactisé, Willy est convaincu que tout le monde dans la ville est suspect, et que ceux qui portent le masque d'Innsmouth sont les plus corrompus.

Un test de Trouver Objet Caché permettra aux investigateurs de remarquer l'alliance que porte Harsen au doigt. Si on l'interroge à ce propos, Will lèvera la main et la fixera un moment, tandis qu'une ombre de tristesse passe sur son visage. Il expliquera qu'il porte cet anneau pour se rappeler de sa femme. « Elle m'a quitté lorsqu'elle a découvert ce que la Guerre avait fait de moi. » Un test réussi de Psychologie ou de Baratin amène Harsen à admettre que l'infidélité de sa femme a contribué à son départ de Dunwich, mais il n'en dira pas plus à ce sujet.

Lorsqu'Harsen a terminé son histoire et répondu aux questions des investigateurs, la nuit est tombée. S'il souhaite quitter la zone aussi vite que possible, il essaie de ne jamais voyager de nuit à cause de sa vue basse. Il se souvient aussi de la façon dont les Allemands utilisaient l'obscurité pour masquer leur avancée pendant la guerre. Il ne souhaite pas donner aux habitants d'Innsmouth le même avantage s'ils viennent justement le chercher. Il conduit les investigateurs à travers la cuisine, où tout un tas de choses dangereusement empilées forment un fouillis effroyable, puis jusqu'à la chambre de la ferme. Là, il étale plusieurs couvertures, et offre aux investigateurs d'utiliser la pièce pour se reposer. Il explique qu'il s'installera dans la salle à manger pour la nuit, et qu'il restera en alerte au cas où des gens d'Innsmouth tenteraient quelque chose. Ils partiront aux premières lueurs de l'aube. Tandis qu'une larme naissante apparaît au coin de son œil unique, Harsen remercie son ami d'être venu l'aider, avant de repartir en direction de la salle principale.

Harsen ne dérange pas les investigateurs pour le reste de la soirée, les laissant libres de discuter de ce que Willy a vu à Innsmouth, du crédit qu'ils accordent à son histoire, et, s'ils n'y croient pas, des institutions psychiatriques qui seraient le plus susceptibles de s'occuper au mieux de lui.

Le Matin

Aucun événement ne vient perturber la nuit. Lorsque le soleil se lève, teintant le ciel en rouge, demandez un test d'Écouter à chaque investigateur. Un succès signifie que le personnage est réveillé par un bruit sourd, ressemblant au fracas de boîtes tombant sur le sol de la cuisine. Ce son est suivi par un bruit de pas pesants qui approchent lentement de la porte de la chambre des investigateurs. D'autres bruits de boîtes renversées l'accompagnent. Quelque chose de lourd heurte la porte, puis s'effondre sur le sol à l'extérieur. Après cela, tout redevient calme. Si les investigateurs rassemblent leur courage et ouvrent la porte, demandez un test de Santé Mentale (1/1D3 SAN).

Willy Harsen est étendu sur le sol, tentant de se relever en s'appuyant sur son bras gauche, tandis que son bras droit pend, inutile, à son côté. Des fragments de sa peau ont commencé à enfler et à rougir. La peau autour de son œil droit a déjà gonflé au point d'avaler ce dernier, à présent à peine visible. Il ouvre lentement la bouche, comme pour parler, mais seul un grincement s'en échappe. Sa langue git, immobile, dans sa bouche, paralysée de la même façon que son bras. Des tests de Premier Soins ou de Médecine laisseront penser à un empoisonnement, mais ne révèleront pas sa nature et n'indiqueront pas quel traitement pourrait l'aider.

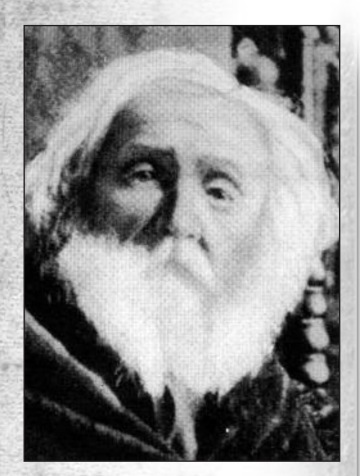
Harsen a besoin d'une aide médicale professionnelle, aussi vite que possible. Rowley est beaucoup trop loin et est si petite que les chances qu'un docteur y vive sont minces (le gardien pourrait même prendre soin de donner cette information aux investigateurs quand ces derniers traversent Rowley). Arkham est à une demi-heure de route. Le seul espoir immédiat pour Harsen reste de le faire soigner à Innsmouth, qui ne se trouve qu'à quelques minutes d'ici. Un test d'Intuition leur rappellera le voisin d'Harsen, Nick Casper. Il saura peut-être chez qui aller à Innsmouth.

Les preuves sur la scène du crime

Si un investigateur seul joue cette aventure, il ou elle n'aura sans doute pas le temps de jeter un coup d'œil sur les environs pour le moment. Cependant, si quatre ou cinq personnages sont impliqués dans l'affaire, certains d'entre eux devront probablement rester à la ferme. En effet, Harsen devra être étendu sur le siège arrière du camion, et sera vraisemblablement accompagné de Casper qui indiquera la direction à suivre. Il ne restera donc qu'une ou deux places disponibles.

Les crustacés : Tandis que les investigateurs sortent de la ferme ils voient le fusil d'Harsen abandonné par terre à côté du camion. Plusieurs créatures semblables à des crabes grouillent autour de lui. Même un test réussi de Sciences de la vie : Histoire Naturelle ou Biologie ne suffira pas à les identifier. Si un investigateur tente de récupérer le fusil, les crustacés essaieront de le pincer. Un test d'Athlétisme réussi est requis pour les éviter, un échec signifiant que l'investigateur subit un point de dommage. La créature s'accroche, infligeant un point de dommage à chaque round tant qu'on ne parvient pas à la tuer. Elle ne possède qu'un seul point de vie, mais sa carapace solide lui fournit 2 points d'armure.

Bien qu'ils soient inconnus de la science humaine, ces crustacés ne sont qu'une fausse piste. On les trouve habituellement aux alentours de Y'ha-Nthlei. Suivant leur instinct de crustacés, ils se sont éloignés pour chercher de



Docteur Bloom



Nick Casper

la nourriture. La poubelle d'Harsen les a attirés hors de leur crique. Il se peut que les investigateurs imaginent que les crustacés ont attaqué et empoisonné Willy Harsen. C'est faux. Si un investigateur est mordu, il réalisera que la blessure est propre et cicatrise correctement. Une journée dans un laboratoire avec un spécimen mort ou vivant permettra d'établir, avec un succès sur un test de Sciences formelles : Chimie ou de Médecine, que ces charognards ne sont pas venimeux, mais simplement affamés.
Si les investigateurs cherchent plus de preuves au cours des deux jours suivants, ils en trouveront peut-être deux véritables près de la ferme.

La carte : demandez un test de Trouver Objet Caché. Pas très loin du fusil, un morceau de papier jaune dépasse du sable. Bien qu'il soit froissé, il semble très récemment imprimé. Il s'agit d'une carte de patente éditée par le district des gardes-côtes locaux, qui autorise le porteur à pratiquer la pêche commerciale pendant une année. Un appel officiel à Boston apprendra que la carte a été éditée au nom de Harris Jakes d'Innsmouth. Si celui qui téléphone pense à poser la question, la carte a été imprimée la veille de l'agression.

Si l'on mentionne cette carte aux pêcheurs locaux, seulement l'un d'entre eux a déjà entendu parler d'une telle chose. Il reniflera avec mépris et confiera qu'aucun pêcheur-né ne s'abaisserait à demander la permission des gardes-côtes pour aller en mer.

La roue : bien que le vent soufflant sur la terre sèche ait déjà effacé la majorité des traces autour de la ferme, un test réussi de Pister ou de Trouver Objet Caché permettra de localiser une empreinte de roue de bicyclette dans un carré de sable à environ 30 mètres de la maison. C'est là que Kermit Rawes, que nous allons rencontrer incessamment, est passé, pédalant à toute vitesse, lorsqu'il a fui après avoir empoisonné Willy Harsen.

Le pneu est de conception anglaise ce qui est rare aux États-Unis. Il s'agit d'un « Formidable » 25-1 de Dunlop qui laisse un motif à trame croisée à l'asymétrie inhabituelle. Les cyclistes amateurs ont de bonnes chances de l'identifier.

Kermit Rawes possède la seule paire de Formidables montée sur un vélo de ce côté-ci de Boston.

Nick Casper : Docteur Bloom

Les investigateurs trouveront Casper en train de couper du bois devant sa maison. Il s'approche des étrangers la hache à la main. Lorsqu'il apprend ce qui est arrivé à Harsen, son comportement s'adoucit, et il accepte de les guider jusqu'à un docteur d'Innsmouth.

Les quelques passants que croisent les investigateurs n'accordent aucune attention à leur voiture tandis qu'elle fonce à travers Innsmouth, et ils ne réagissent pas lorsqu'Harsen est tiré hors du véhicule et transporté à l'intérieur de la maison. Leur destination est une demeure couverte de lierre, dont le jardin est envahi de mauvaises herbes. Elle se situe au sud de la rivière qui traverse la ville. Casper toque à la porte jusqu'à ce qu'un vieil homme lui réponde. Ce dernier porte de longs cheveux gris et des lunettes à montures dorées. Casper l'appelle Dr Bloom. Celui-ci escorte le groupe à l'intérieur, les guidant vers une pièce emplie d'équipement de laboratoire. Là, les investigateurs attendent tandis que Casper et lui transportent Harsen dans sa salle d'examen, dont le docteur ferme la porte. Au bout d'une demi-heure, la porte du bureau s'ouvre et Casper sort lentement de la pièce, accompagné du Dr Bloom.

Le Gardien peut décider si oui ou non Willy Harsen survit. Si oui, il est cloué au lit pendant une semaine : il est de toute façon hors jeu. A partir de ce moment, l'aventure est conçue en considérant qu'Harsen est mort. Prenez quelques minutes pour faire votre choix puis optez pour la meilleure solution.

Le docteur explique qu'il doit téléphoner aux autorités pour annoncer le décès et il laisse les investigateurs seuls avec Casper. Ce dernier est profondément bouleversé par la mort de Willy, car il se sentait proche de cet homme mutilé et vulnérable comme jamais il ne l'avait été auparavant avec qui que ce soit. Harsen avait confiance en Casper, au point de lui révéler la véritable raison qui l'avait poussé à fuir Dunwich. Maintenant que Harsen est mort, Casper partage librement ce secret avec les investigateurs, puisque son ami ne peut plus être puni pour ce crime. Casper est aussi au courant de la visite d'Harsen à Innsmouth, bien qu'il ne croie pas que la voiture de Casper ait heurté quelque chose d'inhumain. Il pense qu'Harsen était ivre lorsqu'il était à Innsmouth, étant donné les aspects étranges de son histoire, et qu'il a renversé l'un des habitants les plus difformes de la ville. Pensant que son ami pourrait être mis en danger par des proches de la victime, il a volontiers accepté d'envoyer la lettre dans laquelle Harsen demandait de l'aide. Casper répondra volontiers aux autres questions des investigateurs.

La police arrive

Comme se termine la conversation avec Casper, l'agent de police Nathan Birch arrive. Après une courte discussion sous l'auvent, le Docteur Bloom le présentera aux investigateurs. Vêtu d'un pardessus qui couvre son dos voûté, Birch questionnera poliment les investigateurs à propos des événements ayant abouti à la mort d'Harsen, ainsi que sur leurs relations avec ce dernier. Birch et Bloom se mettront à échanger des coups d'œil si l'on mentionne l'accident d'Harsen, le fait qu'il sentait sa vie menacée ou les étranges crustacés. Une fois que les investigateurs auront dit tout ce qu'ils savent, Birch se lèvera de sa chaise, indiquera qu'il s'occupe de l'affaire, puis s'en ira. Casper partira aussi. Il rentrera chez lui à pied avec la ferme intention de noyer le souvenir de son ami dans l'alcool.
Le Dr Bloom gardera un œil sur Birch à travers la fenêtre, attendant qu'il se soit éloigné

suffisamment de la maison pour parler aux investigateurs. Il s'éclaircira la gorge et commencera son histoire, incluse ci-dessous et également reproduite sous l'intitulé *Aides de jeu :Vieille connaissance 3*.

L'histoire du Docteur Bloom

« Je connais les autorités, ici, à Innsmouth, et je sais qu'ils ne lèveront pas le petit doigt. Je vis ici depuis près de quarante ans, et je sais comment fonctionne cette ville. J'ai également pratiqué la médecine pendant tout ce temps, et j'ai traité absolument tous les types de maladie que l'on peut attraper dans cette ville. Je n'avais jamais vu ce mal avant aujourd'hui, et je ne sais pas comment ils ont fait, mais je parierais que je sais qui a fait le coup.

Il y a quelques années, nous avons eu quelques problèmes en bas, au port. Trois pêcheurs qui vivaient là-bas sont morts. Le seul rapport entre ces hommes était le fait que, peu avant leur mort, ils avaient eu une prise de bec avec Harris Jakes ou Sandy Lanier, deux pêcheurs associés. Une fois, le duo fut accusé d'avoir troué un filet. Une autre, d'avoir volé de la bière. Peu importe la raison, quiconque croisait leur chemin semblait finir en cadavre. Les représentants de la loi ne s'en sont pas souciés. Quelques pêcheurs en moins signifiaient quelques soulards en moins à appréhender le lendemain.

Je n'ai aucune idée de la façon dont votre ami a pu rencontrer Jakes et Lanier, mais je pense qu'il a eu une engueulade avec eux. Ils vivent toujours en bas, près du port, dans le groupement de baraques où habitent les pêcheurs. Si vous voulez que quelque chose soit fait pour la mort de votre ami, je vous conseille d'aller vous-même leur rendre visite. »

Après cela, le Docteur Bloom accompagnera les investigateurs jusqu'à l'extérieur de sa résidence. Ils peuvent décider d'enquêter sur la mort d'Harsen ou choisir de quitter Innsmouth ensemble et de laisser la police de la ville se charger de l'affaire. Etant donné la nature horrible de la mort de Willy, sans compter ses sentiments concernant les habitants de la cité, les investigateurs choisiront probablement la première solution.

Vers le dénouement

Promenade en ville

L'épicerie « First National » (référence 702) : il se peut que les investigateurs décident de vérifier la déclaration d'Harsen concernant les courses qu'il aurait faites avant l'accident. L'épicerie « First National » est facile à trouver. Le gérant du magasin et vendeur à mi-temps, Brian Burnham, confirme qu'un homme répondant à la description d'Harsen est venu faire ses courses ici une semaine auparavant. Harsen est si défiguré que personne au monde ne pourrait l'oublier. Il est arrivé à l'heure de la fermeture. Burnham eut pitié d'un homme si vulnérable et défiguré, et l'accueillit volontiers à l'intérieur.

Harsen ne semblait en aucune façon sous l'emprise de l'alcool. Il n'acheta pas de boisson alcoolisée, pour la bonne et simple raison que la First National n'en vend pas. Son discours était cohérent, et son esprit alerte. Il parla de son passé militaire, tandis que Burnham préparait sa commande. Harsen paya le compte exact. Burnham ne pourra fournir de plus amples informations aux investigateurs sur son client, mais se montrera attristé par la nouvelle de sa mort. Etant étranger à la ville, il n'a jamais entendu parler de Harris Jakes ou Sandy Lanier.

Conversations de comptoir : si Harsen avait bu le soir où il se trouvait à Innsmouth, c'est qu'il avait trouvé de l'alcool ailleurs. Un succès spécial lors d'un test de Volonté permettra de trouver « The Garden », la taverne locale (référence 605). Malgré la Prohibition, on y vend ouvertement du whisky et de la bière. Le propriétaire, Victor Obrecht, acceptera volontiers

Comment Willy Harsen est-il mort

Le meurtre accidentel d'un enfant hybride difforme par Willy Harsen a fait naître un dilemme au sein de l'Ordre Ésotérique de Dagon. Habituellement, un humain qui découvre les secrets de la ville, sans même prendre en compte le fait de tuer l'un des habitants, est destiné à finir en nourriture pour Shoggoth. Cependant, ces derniers temps, un nombre croissant d'étranger est arrivé en ville, et l'Ordre en a déduit que le monde extérieur devenait de plus en plus suspicieux à propos d'Innsmouth. Ses chefs ont donc débattu du sort à réserver à Harsen.. Finalement, Kermit Allen Rawes, un hybride, a suggéré un plan que l'Ordre a décidé d'adopter.

Rawes a fait la démonstration suivante : soit Harsen allait fuir, n'étant alors plus un problème pour la communauté, soit il allait rester et appeler des amis ou des fonctionnaires du Comté à la rescousse. Une fois les secours arrivés, on pourrait éliminer Harsen d'une manière subtile. On pourrait également placer des preuves pour accuser quelqu'un à Innsmouth que l'Ordre aurait estimé remplaçable. Innsmouth donnerait l'impression de coopérer, tout en étant vengée de l'étranger.

Rawes choisit d'incriminer Lanier et Jakes pour le meurtre parce que le duo le faisait chanter, quoiqu'il ait soigneusement caché ce fait à l'Ordre. Rawes alla alors lui-même espionner Harsen, et l'attira à l'extérieur le matin qui suivit l'arrivée des investigateurs. Il lui lança un sort pour l'empoisonner. Il se fit également passer pour Harris Jakes en obtenant la carte des gardes-côtes, une preuve permettant de remonter au pêcheur.

Il rentra chez lui à bicyclette tandis qu'Harsen commençait à mourir, confiant dans le fait que ce dernier serait amené à Bloom pour être soigné, et que le docteur transmettrait le commérage local concernant Jakes et Lanier.

L'Histoire du Dr Bloom

« Je connais les autorités, ici, à Innsmouth, et je sais qu'ils ne lèveront pas le petit doigt. Je vis ici depuis près de quarante ans, et je sais comment fonctionne cette ville. J'ai également pratiqué la médecine pendant tout ce temps, et j'ai traité absolument tous les types de maladie que l'on peut attraper dans cette ville. Je n'avais jamais vu ce mal avant aujourd'hui, et je ne sais pas comment ils ont fait, mais je parierais que je sais qui a fait le coup.
Il y a quelques années, nous avons eu quelques problèmes en bas, au port. Trois pêcheurs qui vivaient là-bas sont morts. Le seul rapport entre ces hommes était le fait que, peu avant leur mort, ils avaient eu une prise de bec avec Harris Jakes ou Sandy Lanier, deux pêcheurs associés. Une fois, le duo fut accusé d'avoir troué un filet. Une autre, d'avoir volé de la bière. Peu importe la raison, quiconque croisait leur chemin semblait finir en cadavre. Les représentants de la loi ne s'en sont pas souciés. Quelques pêcheurs en moins signifiaient quelques soulards en moins à appréhender le lendemain.
Je n'ai aucune idée de la façon dont votre ami a pu rencontrer Jakes et Lanier, mais je pense qu'il a eu une engueulade avec eux. Ils vivent toujours en bas, près du port, dans le groupement de baraques où habitent les pêcheurs. Si vous voulez que quelque chose soit fait pour la mort de votre ami, je vous conseille d'aller vous-même leur rendre visite. »

Aide de Jeu : Vieille Connaissance 3


Dewey Smith

un pourboire de cinq dollars, mais n'a pas vu ou entendu parler de Willy Harsen. Si on l'interroge sur Jakes ou Lanier, un test réussi de Baratin l'incitera, malgré ses craintes, à se confier. Dans le cas contraire, il demandera aux investigateurs de quitter les lieux.

S'il est mis en confiance, Obrecht indiquera avoir interdit l'accès à son établissement aux deux hommes, en raison de leur nature violente. Victor dressera un portait peu flatteur des deux pêcheurs, qu'il décrit comme des imbéciles qui n'ont pas d'amis. Il soulignera que Lanier est un bon exemple du « problème de consanguinité qui frappe la communauté », qui est la raison habituellement donnée aux étrangers pour expliquer l'aspect des habitants d'Innsmouth.

Si les investigateurs parlent de l'histoire que leur a contée le Dr Bloom, Obrecht dira calmement que de temps en temps, des rumeurs associent les deux pêcheurs à des activités illicites. Il ajoutera que s'ils tuaient tous ceux qui les contrarient, ou qui auraient pu le faire, la moitié de la ville serait décimée. Il haussera les épaules en supposant que les deux affreux doivent sans doute de l'argent à Bloom.

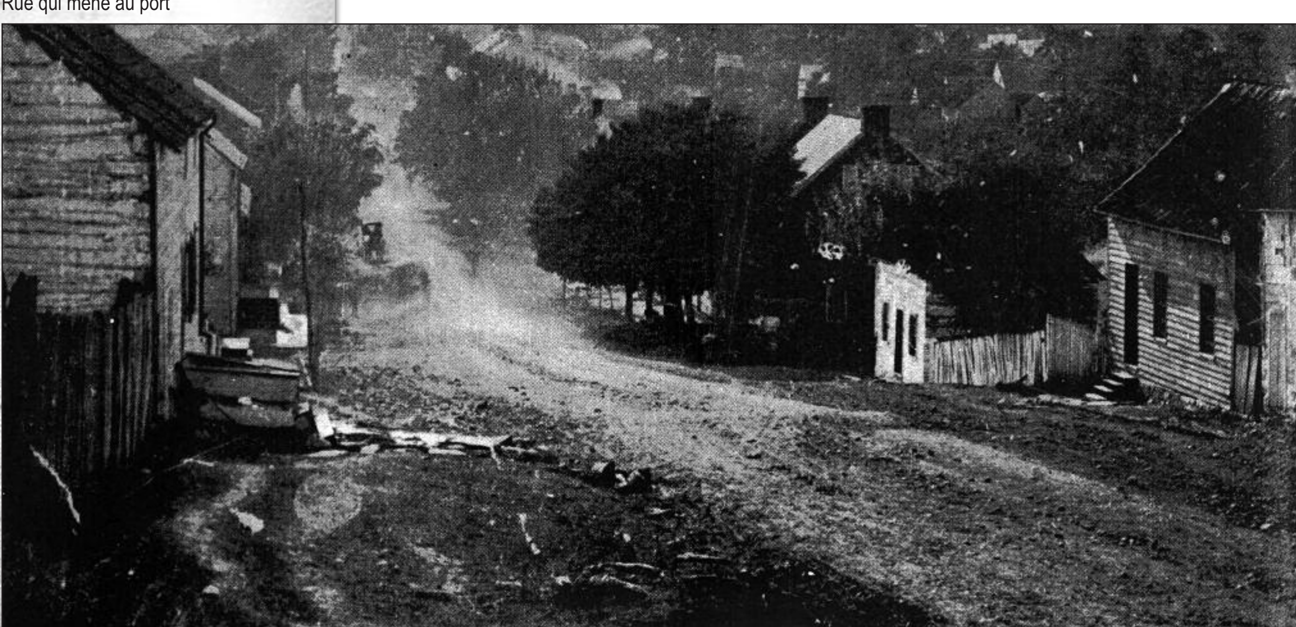
Le port

Autrefois le symbole et le centre de la prospérité d'Innsmouth, le port est à présent aussi décrépit que le reste de la ville. La faible activité a conduit une dizaine de cahutes le long de la rive. Comme les investigateurs approchent, les habitants de ces taudis braquent leurs yeux sur eux avec méfiance. Tous portent le masque d'Innsmouth, sauf un, Dewey Smith. Comme pour marquer sa différence, Smith est assis à l'écart des autres, en train de tailler un morceau de bois en regardant distraitement vers le large.

Les pêcheurs hybrides : ils sont faciles à approcher, car l'Ordre a fait passer le mot que quiconque poserait des questions sur Jakes ou Lanier devrait être aidé au maximum. Ces pêcheurs ne savent rien de Willy Harsen. Ils répondront aux questions d'abord par un silence pesant et des échanges de regards. Les investigateurs pourraient croire qu'ils ont subi des pressions pour ne pas parler, mais un test de Psychologie réussi indiquera que le seul problème est que personne ne sait qui doit parler en premier.

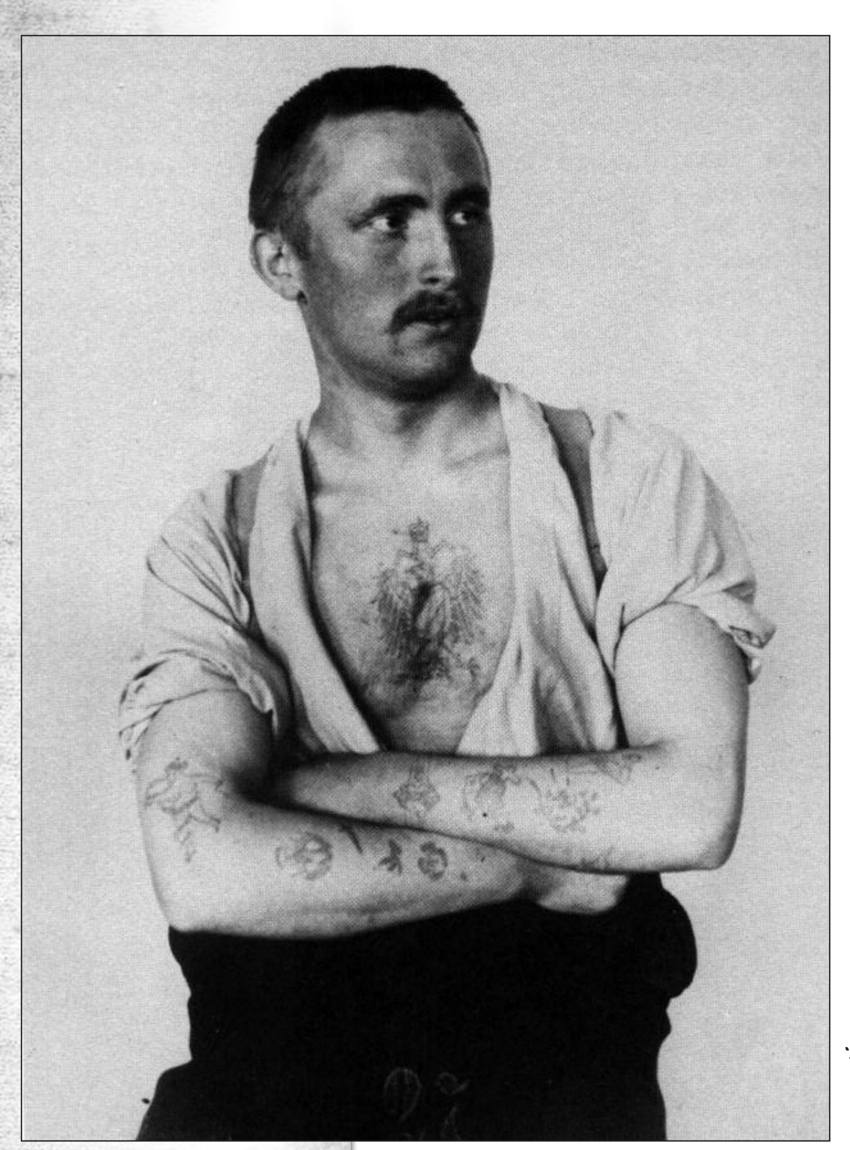
Ils expliquent progressivement que Jakes et Lanier ne sont pas fréquentables, et qu'ils sont carrément agressifs quand ils boivent. Mais ils sont pêcheurs ici depuis plus de trente ans, et la plupart des gens arrivent à composer avec eux. Jakes est réputé pour être habile au couteau. Aucun d'entre eux n'est très intelligent. Il se peut qu'ils aient tué une ou deux personnes, mais pas plus. Pas récemment. Les deux pêcheurs sont actuellement au large, et ne reviendront pas avant d'avoir attrapé une grosse prise. Quand le poisson ne mord pas, ils descendent leurs filets et sortent les bouteilles d'alcool. Ils sont censés ne pas rentrer avant que la marée tourne, un peu après minuit. Cela donne aux investigateurs du temps pour fouiller les cabanes des deux hommes, que les autres pêcheurs leur désigneront en laissant entendre qu'ils regarderont dans une autre direction.

Dewey Smith : Smith est également très content de parler aux investigateurs, mais la

Rue qui mène au port








Harris Jakes

40 ans en 1928, Hybride et Maître Chanteur

Caractéristiques

APP	05	Prestance	25 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	18	Corpulence	90 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	17
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	65%
Baratin	40%
Crédit	01%
Discrétion	45%
Métier : Pêche	65%
Nage	50%
Navigation	55%
Se cacher	40%

Combat

• Bagarre Dégâts 1D3+Impact	60%
• Poignard Dégâts 1D6+ Impact	90%

conversation à propos des aspects étranges d'Innsmouth révèlent bien vite son incapacité à appréhender l'évidence. Il refusera même d'admettre l'existence du masque d'Innsmouth. C'est aussi l'un des seuls amis qu'ont Lanier et Jakes, car il est insensible à leur agressivité verbale et à leurs débordements d'alcooliques. Smith indiquera que ses amis ont récemment touché un peu d'argent, dont il ignore la provenance, et qu'ils sont probablement en train de naviguer au large du Récif du Diable, en se rinçant la glotte avec le meilleur scotch vendu au Canada.

Il y a quelques jours, Jakes et Lanier ont envoyé Smith chez un habitant d'Innsmouth, Kermit Rawes, pour transmettre un message : « tout le monde sera bientôt au courant ». Smith s'est dit qu'il s'agissait d'une farce dont Rawes était la cible, même si au vu de la rapidité avec laquelle ce dernier lui a claqué la porte au nez, il se demanda s'il ne l'avait pas offensé. Si on lui demande, Dewey Smith pourra diriger les investigateurs vers la demeure de Rawes.

Lanier et Jakes

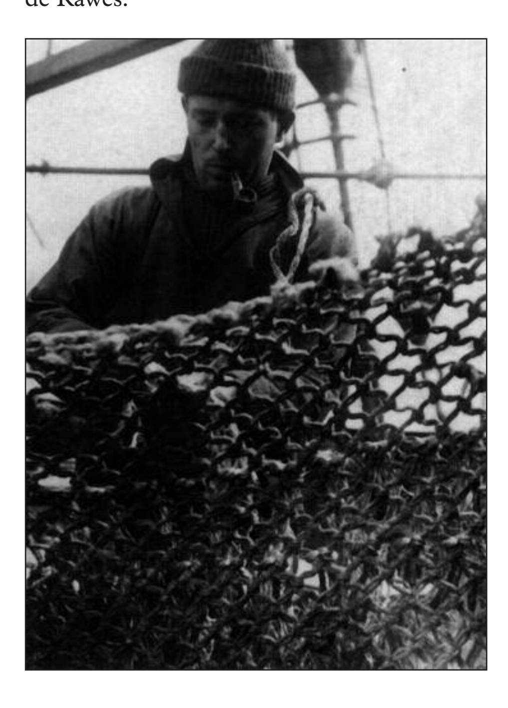
La cabane de Lanier : La cahute de Lanier est faite de bouts de charpente et de bois flotté. Elle est ouverte sur le côté qui fait face à la mer. Un pan de tissu est fixé sur des piquets et cache l'intérieur, qui contient un unique jeu de vêtements, une pile de couvertures pour un lit, une petite bouilloire et un réchaud. Dans la bouilloire se trouve une mixture moisie, composée de légumes et de morceaux de crustacés similaires à ceux observés chez Willy Harsen, le tout constituant une bouillabaisse rudimentaire. Les pinces des crustacés ont été arrachées, et probablement consommées. Fidèle à son héritage Profond, Lanier adore dévorer ces créatures, détail bien connu de la communauté. Une odeur de poisson mêlée de fumée imprègne l'habitation jusqu'à l'écœurement.

La cabane de Jakes : L'habitation de Jakes est très similaire, y compris en ce qui concerne les odeurs. C'était autrefois une cabane utilisée par les pêcheurs pour stocker du matériel, mais elle fut progressivement abandonnée jusqu'à ce que Jakes y élise domicile. Au milieu de vêtements sales et d'ordures disséminées se trouve un lit d'enfant. Jakes y dort. Dessous, dissimulé par un tas de chemises sales, se trouve le journal du pêcheur.

La plupart des pages détaillent les journées durant lesquelles un grand nombre de poissons a été pris, ou les personnes qui ont mis Jakes en colère en le battant dans une bagarre. Aucune mention n'est faite de Willy Harsen. Les trois dernières pages pourront attirer l'attention des investigateurs, et sont reproduites dans *l'Aide de jeu : Vieille Connaissance 4.*

Les pêcheurs sont de retour

Jakes et Lanier reviennent à Innsmouth au petit jour. La lune était brillante, et la mer calme. Leur élocution chargée et hasardeuse témoigne de leurs activités alcoolisées en mer. Après avoir amarré leur petit bateau, les deux hommes titubent jusqu'à leurs cabanes respectives. Les investigateurs pourront se cacher facilement dans l'ombre et sauter sur le duo quand il approchera, ou les aborder directement pour les interroger à propos d'Harsen ou de Rawes.



Dès que le visage des deux hommes apparait à la lueur de la lune, un test de Santé Mentale sera nécessaire pour chaque investigateur. Jakes parait en grande partie humain, mais Lanier est presque entièrement transformé et, si l'on excepte le manque d'écailles, il ressemble à un Profond, les griffes comprises. Lui faire face coûte 1/1D3 points.

S'entretenir avec les deux hommes requiert un pot de vin, ou un test réussi de Baratin, de Persuasion ou de Crédit. Un échec indique que Jakes sort son énorme poignard et qu'il dit aux investigateurs de se mêler de leurs affaires, avec un grand renfort de vocabulaire fleuri. Lanier leur adresse des grognements en exhibant ses griffes. Si les investigateurs ne savent pas comment procéder avec les deux pêcheurs, un test de Psychologie réussi les orientera vers les solutions indiquées au début de ce paragraphe.

Un refus d'obtempérer aux menaces de Jakes conduit à un combat entre les investigateurs et les hybrides, qui ne cessera que si les investigateurs prennent la fuite ou que les hybrides sont mis hors de combat ou tués. Si cela arrive, les investigateurs n'auront que quelques minutes avant que l'agent Nathan Birch ne surgisse, armé de son fusil à canon scié. Il informera les investigateurs qu'ils sont en état d'arrestation, pour meurtre ou tentative de meurtre, avant de les escorter jusqu'à la prison municipale. Résister à l'arrestation permet à Birch de faire une démonstration publique de ses talents de tireur.

Les statistiques de Nathan Birch sont disponibles à la référence 203 du guide d'Innsmouth.

Si les investigateurs parviennent, par un moyen ou un autre, à initier une conversation avec les deux hybrides éméchés, ils réaliseront bien vite que ces derniers n'ont aucune idée de qui est Harsen. Si on leur parle de la théorie du Dr Bloom (des investigateurs discrets et prévoyants prendraient soin de ne pas mentionner son nom), les deux hommes répondent par des regards médusés, avant d'éclater d'un rire sonore quand ils ont compris l'idée. Entendre Lanier rire coûte 0/1D2 points de SAN. Ils se roulent alors par terre en se moquant avec des gloussements bruyants de la stupidité de ceux qui ont pu croire une histoire pareille. Un test de Psychologie réussi révèlera que Jakes et Lanier disent la vérité.

Si on les questionne sur Rawes, les deux hommes redeviennent silencieux, et adoptent un comportement soumis. Rawes est-il allé demander de l'aide à L'Ordre ? L'Ordre a-t-il envoyé les investigateurs pour traiter avec eux ? Si le duo n'était pas fin saoul, ils auraient remarqué que les étrangers ne portent pas le masque d'Innsmouth, ou noté leurs vêtements de qualité, très inhabituels pour les habitants d'Innsmouth. En l'état, si les investigateurs ne se comportent pas ostensiblement comme des étrangers (en demandant par exemple ce qu'est l'Ordre), ils pourront sans difficulté amener les deux pêcheurs à parler, et comprendre grâce à cette discussion quelques éléments qui font la particularité d'Innsmouth. Si on les interroge sur le chantage dont Rawes est la cible, les deux hybrides hésitent, avant de bafouiller :

« C'est pas vraiment un des nôtres, il a pas la bénédiction qui nous fait r'ssembler à nos frères de la mer. On pensait que ce s'rait ok ». Ils expliqueront à quel point la pêche s'est détériorée, les laissant presque démunis. Ils ajouteront qu'ils ont envoyé Smith parler à Rawes, pour effrayer ce dernier et lui faire croire qu'ils étaient sur le point de révéler son secret aux habitants d'Innsmouth. Ils feront amende honorable, et se mettront à la disposition de l'Ordre pour quelque tâche que ce soit. Ils indiqueront où habite Rawes si les

Sandy Lanier

57 ans en 1928, Quasi-Profond

Caractéristiques

APP	04	Prestance	20 %
CON	18	Endurance	90 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	16
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	60%
Crédit	01%
Métier : Pêche	65%
Nage	90%
Navigation	50%

Combat

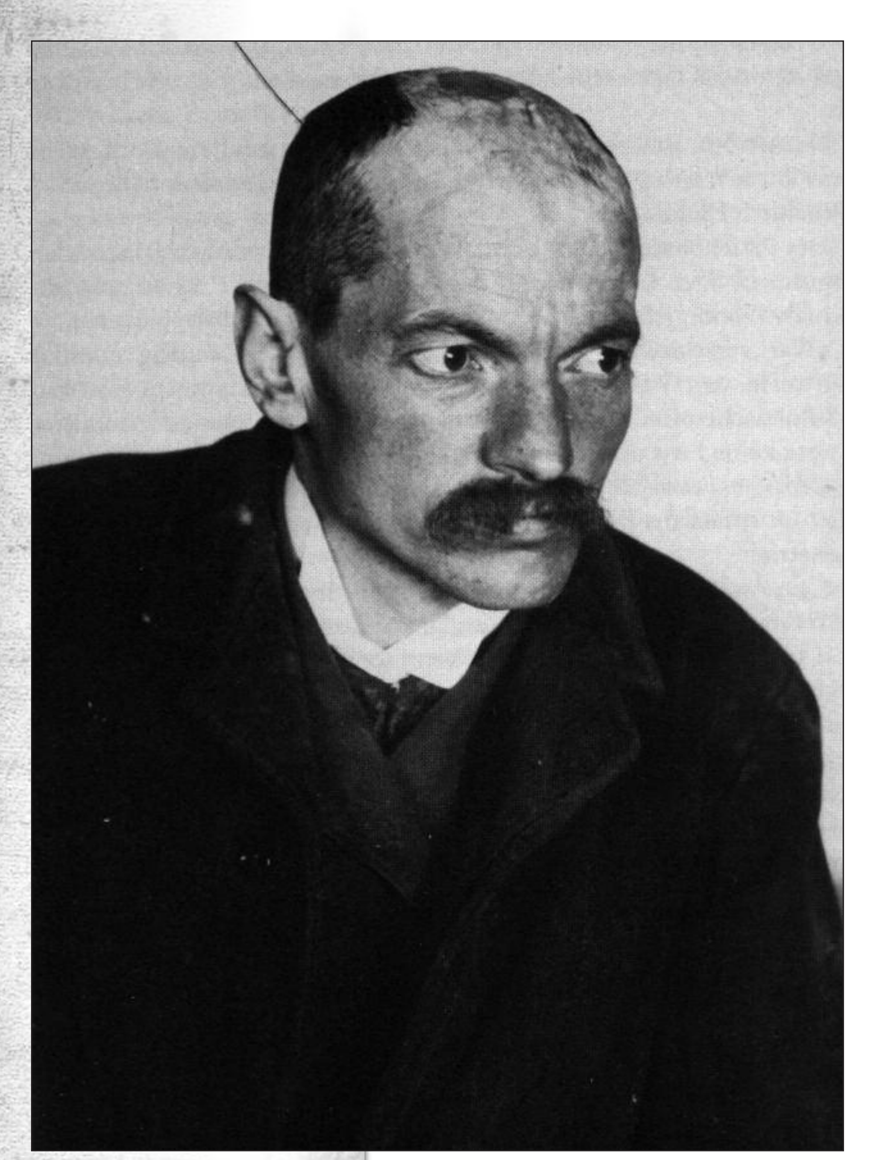
• Griffes 25%
Dégâts 1D4+Impact

Perte de SAN : 1/1D3

(extrait du journal de Lanier)

Lanier et moi, on a rencontré l'abruti. Il est devenu pâle comme un linge. Il nous a menacé de répéter à l'Ordre ce qu'on avait dit. On s'est foutu de lui et on lui a dit de pas se gêner. Ça lui a cloué le bec.
Il est venu au port, aujourd'hui, et nous a donné un bifton de 10. Il s'est pas mal énervé quand on lui a dit qu'on en voulait un toutes les deux semaines, mais il finira par les cracher. C'est un trouillard fini, ça rend les choses faciles. L'Ordre peut bien le respecter pour ses livres et ses pouvoirs, mais en fait, il les dégoûte. Comme il nous dégoûte. Faire semblant d'être humain ! Il est indigne d'être un fils de Dagon. Cette nuit, Lanier et moi, on boira son argent !
Rawes n'a pas lâché l'argent ce matin. J'ai envoyé Smith chez lui avec un message pour lui flanquer la pétoche.

Aide de jeu : Vieille Connaissance 4



Kermit Allen Rawes

30 ans en 1928, Bibliophile et Meurtrier

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	20%
Baratin	30%
Connaissance d'Innsmouth	60%
Crédit	20%
Discrétion	65%
Métier : Bibliophilie	90%
Mythe de Cthulhu	40%
Persuasion	15%
Sciences Occultes	65%
Se cacher	70%

Combat

• Revolver.22 Dégâts 1D6	25%

investigateurs leur demandent. (voir également la référence 903 du Guide d'Innsmouth)

Kermit Allen Rawes

Jakes et Lanier ont-ils empoisonné Willy Harsen, ou quelqu'un cherche-t-il à faire porter le chapeau aux deux hybrides ? Même si d'autres personnes ont des raisons de vouloir se débarrasser du duo, il semble que Rawes était victime d'un chantage des deux hommes. Les investigateurs voudront certainement lui parler. Il vit sur Babson Street au sud-est de la ville, dans un appartement qu'il loue à Ervin et Millie Padgett. Le couple, entre deux âges, n'est pas conscient que Rawes est un hybride, ni qu'il est un espion à la solde de l'Ordre. (voir aussi référence 601)

Mme Padgett travaille dans son potager situé à l'arrière de la maison quand les investigateurs arrivent, et cela lui prendra plusieurs minutes avant de les entendre frapper à la porte. Elle se méfie des étrangers, mais une fois que le nom de Rawes est mentionné, elle ouvre grand la porte et invite les investigateurs à entrer. « M. Rawes est un si bon locataire, explique-t-elle, qu'il serait indécent de laisser ses amis à la porte ». Des investigateurs avisés s'abstiendront de corriger sa méprise.

Les investigateurs sont escortés jusqu'à un petit salon pour patienter pendant que Mme Padgett va chercher Rawes. Après quelques secondes, elle revient précipitamment dans la pièce, en hurlant que Rawes est victime d'une attaque cardiaque. Elle conduira les investigateurs au sous-sol, où réside l'hybride. C'est un local encombré de piles de livres qui entourent un lit étroit. Rawes y repose en position fœtale, oscillant d'avant en arrière en se murmurant des choses incompréhensibles. Mme Padgett se rue vers l'entrée pour appeler le Dr Bloom, laissant les investigateurs seuls avec Rawes.

Un test de Mythe de Cthulhu réussi permet de réaliser que les murmures de Rawes font partie d'une incantation. Les investigateurs auront droit à une action avant que Rawes n'achève son rituel impie. Une attaque physique brisera sa concentration, et par là même le sortilège. Si les investigateurs ne réagissent pas, Rawes lancera le sort Regard Venimeux avec une VIR de 15 sur un investigateur pris au hasard. Ce sortilège est détaillé dans l'encadré situé ci-contre. La victime commence à se paralyser et à gonfler tandis que le venin se propage, comme cela s'est produit pour Willy Harsen. La douleur est épouvantable. La perte de SAN pour assister à cet évènement atroce est de 0/1 point.

Tandis que les investigateurs s'occupent de leur camarade, Rawes saisit un revolver cal.22 caché sous son oreiller (cet arme lui a été confiée par l'agent de police Birch. Ce dernier a pu informer Rawes que les investigateurs n'ont pas tué Jakes et Lanier, comme l'Ordre l'avait espéré).

Rawes n'est pas un combattant-né, comme l'ont compris Jakes et Lanier. Si les investigateurs reculent, il ne pressera pas la détente. Au même moment, des pas pesants se font entendre dans l'escalier. Nathan Birch fait irruption, son fusil à canon scié à la main. Il rodait dans les environs depuis sa visite à Rawes, dans l'attente d'une éventuelle venue des investigateurs. Pendant ce temps, Mme Padgett, alarmée par les cris et la visite du policier, s'est ruée dans la rue en courant, en appelant à l'aide.

« On ne bouge plus, messieurs, ordonne Birch, son fusil braqué. C'est moi qui règle les problèmes, ici ». Il se tourne alors vers Rawes. « Pouvez-vous le remettre sur pied ? » demande-t-il en désignant l'investigateur à terre. Rawes acquiesce timidement. « Alors, faites le », ordonne le policier. Rawes lance de nouveau le sortilège, sans le poison, et les symptômes de l'investigateur s'évanouissent peu à peu. Faire l'expérience de cette approche de la mort coûte à la victime 1/1D3 points de Santé Mentale.

« Il semble évident que Rawes est coupable du meurtre de Willy Harsen, annonce Birch, mais le meurtre par magie ne sera pas retenu devant une Cour de justice du Commonwealth, d'ailleurs ce sera pareil à Innsmouth. Officiellement, Willy Harsen est mort d'une intoxication alimentaire. Je vais emmener M. Rawes à nos locaux pour un moment, et une assemblée de la ville décidera de son sort. Je vous suggère

d'en profiter pour quitter Innsmouth. Avant le crépuscule. Ne revenez pas. Si on vous trouve de nouveau en ville, vous aurez des comptes à rendre à not' justice. Croyez-moi, vous n'aimeriez pas… »

Après ça, Rawes et Birch sortent de la maison. Des investigateurs avisés ne feront rien pour les arrêter.

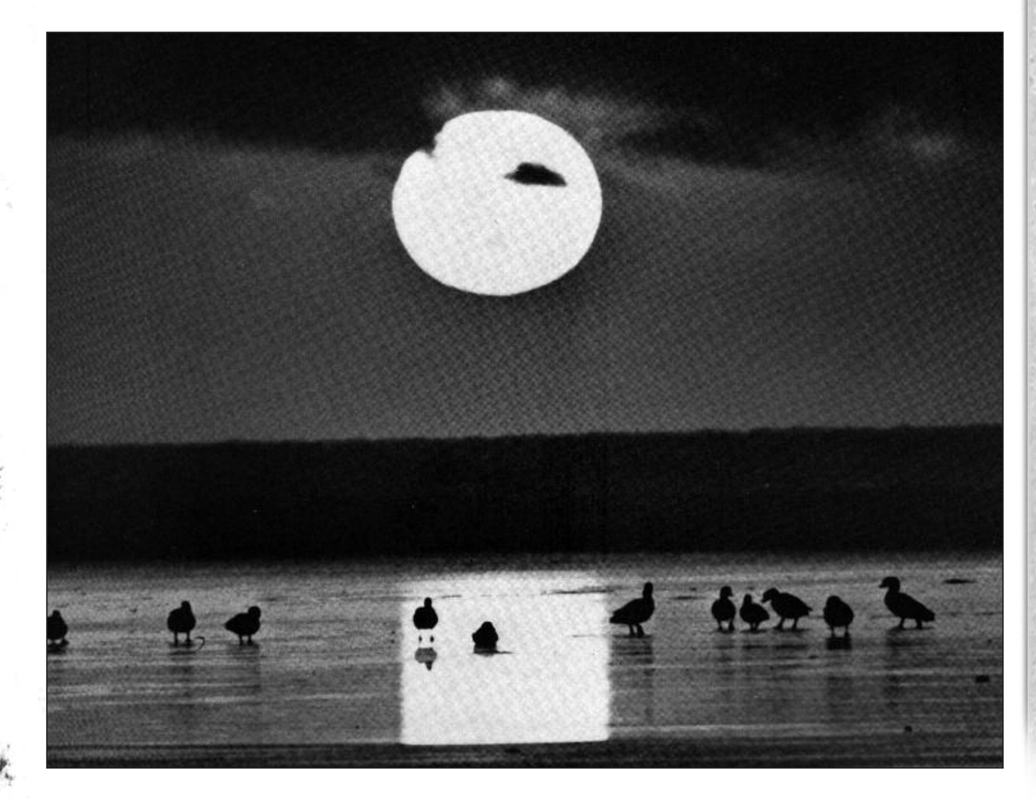
Avec Mme Padgett qui s'ébroue dans la rue, et Rawes en route pour la prison, les investigateurs pourront décider de fouiller la bibliothèque que Rawes a aménagée dans son appartement. Au sommet d'une pile de livres entassés près du lit se trouvent des extraits manuscrits de *Monstres et leurs Semblables*. Ces documents contiennent des informations sur la physiologie des Profonds, ainsi que des arbres généalogiques de quelques familles hybrides d'Innsmouth. Des notes portées sur les arbres indiquent à quel stade du Masque d'Innsmouth chaque membre en est. On trouve aussi des mentions sur ceux qui sont des exemples typiques des archétypes physiques décrits dans *Monstres et leurs semblables*. Appréhender les documents demande une semaine d'étude, et permet de gagner 1% en Mythe de Cthulhu et 1D10% en Connaissance d'Innsmouth. Le lecteur perd également 1/1D6 points de santé mentale.

Rawes possède également des exemplaires des *Prodiges Thaumaturgiques de la Canaan de la Nouvelle Angleterre* et des *Tessons d'Eltdown*, mais il est à l'appréciation du gardien de déterminer si les investigateurs pourront retrouver ces ouvrages dans le fatras de livres occultes qui remplissent la pièce, et qui ne présentent dans leur immense majorité qu'un intérêt minime. Ce sont des ouvrages génériques sur les sciences occultes, qui ne permettront de gagner qu'un maigre 1% en Sciences Occultes.
Les investigateurs pourront s'ils le souhaitent, emporter des ouvrages avec eux, mais s'ils le font, Rawes essayera de les récupérer.

Conclusion

Si les investigateurs ont tué Jakes, Lanier ou Rawes, ils perdent 1/1D4 points de Santé Mentale par mort, leurs âmes étant ébranlées par cette justice expéditive dont ils se sont fait les exécuteurs, sans compter qu'aucune de ces morts n'était nécessaire. Ils subissent en outre une perte de 1D6% en Crédit quand les rumeurs concernant leurs relations avec des habitants consanguins d'Innsmouth atteignent Arkham et ses alentours. Leurs témoignages sont passés en revue à Salem et Boston, et le bruit se répand. La découverte ultérieure des deux victimes de Harsen dans son ancienne ferme à Dunwich ajoute encore à leur notoriété.

Démasquer l'assassin de Harsen rapporte à chaque investigateur 1D6 points de Santé mentale et 1D6% en Connaissance d'Innsmouth. Les dirigeants hybrides d'Innsmouth gardent leurs éventuelles tractations secrètes, et ils ne perdent pas de Crédit. Leurs noms sont toutefois portés sur une liste noire à Innsmouth, comme l'a suggéré Birch, les intrus étant susceptibles d'en savoir un peu trop sur la ville. Dès lors, les investigateurs devront faire preuve d'une prudence absolue quand ils approcheront de la cité sous-marine de Y'ha-nthlei.



Sortilège : Regard Venimeux

Ce sortilège permet d'injecter à une cible une dose choisie de poison. La portée du sort est de cent mètres, et la cible doit être visible. Une fiole contenant au moins une goutte du poison concerné doit être tenue dans la main gauche. Pour chaque point de magie sacrifié par le lanceur, les effets du poison sont augmentés de deux points de VIR. Trois points de magie augmenteront la toxicité d'un poison de POT 1 à un niveau de 7. Le coût en points de Santé Mentale est de 1D4+1, plus les pertes éventuelles liées à la vision de l'agonie de la victime.

Pour que le sortilège fasse effet, la CON de la cible devra être opposée à la VIR sur la table de résistance. Un échec indique que la victime perd un point de vie par round jusqu'à ce que tous les dégâts soient effectués. Utilisez les symptômes indiqués dans le dernier paragraphe de cet encadré. Si le test est réussi, la victime ne souffre que d'une démangeaison désagréable.

Pour retirer le poison, le sort doit être lancé de nouveau, cette fois sans tenir le poison dans la main gauche. L'affliction de la cible sera alors diminuée d'un montant égal au POU du lanceur.

Le sortilège fut crée par le peuple serpent il y a des milliers d'années. Rawes utilise quant à lui le poison de l'anémone de mer, car ses effets sont quasiment instantanés. Même s'il est en soi peu toxique (VIR 1-3), il inflige des brulures et provoque une sensation de piqure, des gonflements et des éruptions cutanées, des ulcérations, des nausées et en de rares cas, une prostration.

Dans les années 1920, la science ne sait rien du poison de l'anémone de mer, et aucun antidote n'existe.



Avant la chute : chapitre 3

Innsmouth Connection

Où les investigateurs pourront contempler brièvement Innsmouth depuis un belvédère, mais où ils ne poseront sans doute pas un pied en ville.

A l'affiche

Le gang O'Bannion
Ce gang de trafiquants d'alcool n'est pas lié à des horreurs surnaturelles, mais ils restent des adversaires redoutables, qui connaissent le pouvoir de l'argent aussi bien que celui du plomb.

Boynton Beach
Cette petite communauté de pêcheurs sympathiques pourra constituer une aide précieuse pour des investigateurs en danger, mais aussi leur donner quelques informations sur une ville qu'ils évitent soigneusement : Innsmouth.

Ephraim Babson
Ce sorcier est devenu un suppôt de Cthulhu et a quitté depuis longtemps son manoir pour rejoindre la mer. Il a toutefois laissé derrière lui le résultat d'une de ses expériences : un shoggoth qui commence à se sentir vraiment à l'étroit dans sa fosse.

En quelques mots...

Les investigateurs sont engagés pour faire une estimation d'un vieux manoir branlant, sur la côte du Massachussets. Mais même si des rumeurs de lumières étranges et d'allées et venues nocturnes entourent ce lieu pittoresque, c'est une menace bien tangible qu'auront à affronter – ou pas – les investigateurs : le gang de trafiquants d'alcool du tristement célèbre Danny O'Bannion. A moins que les secrets du vieil Ephraim Babson ne soient plus menaçants encore…

Implication des investigateurs

Ce scénario indépendant convient à n'importe quel nombre et type d'investigateurs. Ces derniers seront vraisemblablement engagés par un avocat de Chicago pour une banale visite immobilière, mais pourront également faire partie de la famille de l'héritier du bien en question.

Quoi qu'il en soit, c'est leur capacité à prendre les bonnes décisions qui sera mise à l'épreuve, plus que leurs compétences. Il pourrait être réjouissant de voir des enquêteurs dénués de talents martiaux s'échiner à trouver le moyen d'échapper aux hommes de O'Bannion, voire à contrecarrer leurs plans.

Enjeux et récompenses

- **Résoudre le mystère qui plane sur le Manoir Babson** : cela ne devrait pas être trop compliqué, les trafiquants ne sont pas particulièrement discrets dès lors que l'on approche du manoir pour s'en rendre compte.
- **Se sortir d'un guêpier** : cette aventure confronte les investigateurs à des adversaires nombreux et habiles. Quelle sera la bonne stratégie à adopter face à ce danger bien humain ?
- **Empêcher que ne soit perpétuée une sinistre tradition familiale** : l'héritier des Babson, s'il revient sur les terres (ou plutôt les eaux) de ses ancêtres, risque fort de tomber dans les griffes de son aïeul.

Ambiance

Ce scénario débute comme une histoire classique de maison hantée, mais bascule très vite dans une ambiance de roman noir. Gangsters lourdement armés, atmosphère pesante et falaises abruptes : le manoir Babson n'est pas un lieu très recommandable.
Le gardien devrait veiller, même s'il n'utilise pas le shoggoth ni Ephraim Babson, à laisser planer le doute quant à la véracité des rumeurs qui courent sur l'ancien propriétaire.
Insistez sur les bruits qui émanent de la demeure branlante, sur les sonorités lugubres du ressac, sur le vacarme des cris des oiseaux de mer… La maison doit sembler être un ennemi autant que les trafiquants.
Ces derniers sont par ailleurs suffisamment rusés et organisés pour donner des sueurs froides au plus chevronné des investigateurs.



Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●●●○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●○○○
Style de jeu	Investigation Occulte
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	◴◴◴◴
Nombre de joueurs	✝✝✝✝
Type de personnages	Enquêteurs
Époque	Années 20

Informations destinées aux investigateurs

Un investigateur est contacté par un ancien collègue, Frank Hardy, qui est à présent avocat à Chicago. A l'appréciation du gardien, Hardy était peut-être étudiant à la même université ou membre de la même fraternité étudiante que la personne en question. D'autres détails sur leur passé pourront être ajoutés pour donner du corps à cette relation. Dans le cadre d'une campagne, le gardien pourra s'il le souhaite organiser une rencontre avec Hardy dans une autre aventure. L'idéal serait sans doute qu'Hardy ait tiré un ou plusieurs investigateurs d'un mauvais pas quand ces derniers œuvraient à la frontière de la loi.

Hardy bavarde de choses et d'autres pendant quelques temps, mais son appel téléphonique (le gardien pourra utiliser une lettre s'il préfère) n'est pas seulement à but social. Il souhaite demander une faveur. Il représente actuellement Stephen Babson de Chicago, fils de feu Virgil Babson, également de Chicago. Une propriété, dont le jeune Babson ignorait l'existence, lui fut léguée par son père par voie testamentaire. D'après Hardy, la propriété se trouve à Boynton Beach (à proximité d'Arkham). Elle appartenait auparavant à l'oncle de Virgil, Ephraim Babson.

Stephen Babson voudrait savoir si la propriété mérite d'être conservée ou s'il est préférable de s'en débarrasser. Hardy a contacté des agents immobiliers locaux pour faire une estimation, mais ils ont tous ont bizarrement refusé le travail malgré l'indemnité coquette qui leur a été proposée. Comme il n'existe pas de taxe foncière dans le comté d'Essex, il n'y a aucune estimation mandatée par un organisme indépendant. Stephen Hardy avance en riant que la propriété est sans doute hantée. Il demande à l'investigateur de sa connaissance d'examiner l'endroit, comme une faveur personnelle. Au-delà de tout mystère potentiel autour de la maison, une description physique complète de la demeure indiquerait au moins à son client si un long voyage en train se justifie pour évaluer la propriété, qui comporte selon le testament « maison et terres ». Si l'investigateur rechigne, Hardy lui proposera une somme de cent dollars pour la visite et le compte-rendu.

Une deuxième option pourrait voir l'un des investigateurs être un cousin lointain de Virgil Babson. Frank Hardy le ou la contacte dans ce cas pour indiquer un héritage éventuel. Que l'héritier porte ou non le Masque d'Innsmouth est à l'appréciation du gardien. Un investigateur pourrait même être lui-même l'héritier de Virgil, ce qui ne manquerait pas d'ajouter du piment à l'histoire.

Dans un troisième cas de figure, des investigateurs qui ont travaillé précédemment dans des affaires dans la vallée du Miskatonic pourront être approchés par Cory Weston, le dirigeant officieux des groupements de pêcheurs de Boynton Beach. Weston leur raconte une histoire à dormir debout à propos de lumières et de bruits déroutants au manoir Babson, et leur demandera de s'y rendre pour y jeter un coup d'œil. Il leur offrira cinquante dollars, une bonne motivation si les investigateurs ont besoin de liquidités.

Informations réservées au gardien

Virgil Babson, qui a hérité de la propriété il y a vingt ans de cela, à la mort de son oncle, n'a jamais mentionné ce legs à son héritier. Vigil avait une très bonne raison de garder tout cela secret. Il savait quelque chose des forces obscures avec lesquelles Ephraim frayait, et n'avait aucune envie de voir un autre Babson sombrer dans la corruption.

Le manoir Babson n'est pas hanté. Une poussée d'activité des gardes-côtes le long de la côte du Massachussets a simplement contraint le gang d'Arkham d'O'Bannion à modifier les modalités de ses opérations de contrebande. Les livraisons directes d'alcool issu du trafic le long de la rivière Miskatonic ne sont plus vraiment en odeur de sainteté. A présent, le gang décharge ses bateaux au manoir et transporte l'alcool en camion à partir de là.

Aller à Boynton Beach

Il n'existe aucune ligne de chemin de fer ou de liaison fluviale pour Innsmouth ou Boynton Beach. Les investigateurs devront s'y rendre en voiture ou par le bus. Le car de Joe Sargent assure les liaisons entre Arkham, Innsmouth et Newburyport. Il a une réputation curieuse, mais se tient aux horaires prévus.

Il est également possible de loger à Innsmouth. Les voyageurs seront dirigés vers l'Hôtel Gilman. Reportez-vous à l'entrée 703 du Guide d'Innsmouth pour plus d'informations sur l'hôtel. La nouvelle de H.P. Lovecraft incluse au début de ce livre décrit également le trajet et l'hôtel en détail. Si les investigateurs décident de rester à Arkham, et se rendent au manoir en voiture, leur voyage dure une dizaine de minutes.

Situé à un peu moins de deux kilomètres d'Innsmouth, Boynton Beach est une large bande de sable bordé par des parois rocheuses irrégulières qui dessinent ça et là des plateformes. La poussière s'élève en volutes en haut des petites falaises de pierre. Cinq ou six familles vivent dans des taudis et de petites maisons situées sur les plateformes rocheuses. Ils arriment leurs bateaux sur la pointe d'un ilot habituellement abrité des vents. Des sentiers gravissent les falaises escarpées à partir de la plage jusqu'au promontoire qui la surplombe.

La côte de la falaise s'étire au Sud et à l'Est. Comme elle serpente vers l'Est, elle révèle Falcon Point, une petite communauté de


Frank Hardy


Stephen Babson

pêcheurs établie le long de Falcon Creek à l'extérieur de la courbe. Depuis Falcon Point, une route empierrée se dirige vers l'Ouest pendant quelques kilomètres, passe Boynton Beach, et atteint finalement la route pavée qui mène à Arkham. Une piste cahoteuse et poussiéreuse rejoint Innsmouth, au Nord, mais bien plus loin des falaises.

A l'extrémité nord de Boynton Beach, le manoir Babson se dresse sur la falaise, dissimulé par des arbres et des jardins broussailleux. Il est abandonné depuis vingt ans. De l'autre côté de la route se trouve une autre maison abandonnée, une ancienne ferme livrée aux mauvaises herbes et à une végétation anarchique.

L'auto-stoppeur

Qu'ils circulent à pied ou en voiture, les investigateurs rencontreront Robert Waite, un habitant du coin qui se déplace en s'appuyant sur une béquille. Il se dirige en claudiquant vers Falcon Point. S'ils s'arrêtent, ils réaliseront que Waite les observe tout d'abord avec attention. Il leur demandera finalement s'ils viennent d'Innsmouth. S'il est assuré du contraire, il grimpera à bord, et sera ravi de répondre à quelques questions en échange du transport. S'ils n'ont pas de véhicule, les investigateurs rencontreront Waite près de Falcon Point.

Robert montrera aux investigateurs où se trouve Boynton Beach et leur expliquera comment rejoindre les maisons situées en contrebas. Il laissera entendre que les habitants sont une bande d'arriérés désœuvrés qui vivent en circuit fermé. Waite leur montrera également où se trouve le manoir Babson.

« Il est abandonné depuis longtemps, expliquera-t-il, depuis le grand ouragan de... wof, bien avant la Grande Guerre. Le vieux Ephraim Babson en était le propriétaire. C'était pas un homme bien, méchant et secret comme pas deux, avec une sale gueule. Il n'a jamais daigné à donner ne serait-ce que l'heure à quiconque. Enterrement? Oh, il n'y a pas eu de service funéraire. Il a été perdu en mer pendant la tempête, qu'ils disent. Il est allé se baigner, quelle folie, et s'est noyé. Les crabes ont du se charger du corps. Quand la maison est tombée à l'abandon, les gens du coin se sont servis sur la bête, et ont récupéré ce dont ils avaient besoin. A présent, il n'y a plus rien de valeur dedans. Les vagabonds vont et viennent, mais la maison n'a pas été occupée depuis vingt ans. »

Robert les dirigera vers un bâtiment de Falcon Point dans lequel Abigail Harding dirige un minuscule bureau de poste. Il les remerciera pour le voyage, et sortira de la voiture. Abigail est une femme d'une cinquantaine d'années, amicale et volubile. Elle n'aura pas grand chose à dire à leur première visite, mais s'ils retournent la voir à plusieurs reprises, elle se rappellera d'Ephraim Babson comme d'un homme méchant, qui possédait des chiens féroces et qui châtiait les intrus à coups de cravache.

Boynton Beach



Parler aux gens : Boynton Beach

En repartant de Falcon Point, les investigateurs remarquent ça et là des sentiers qui serpentent au milieu des herbes hautes qui ondulent au gré du vent. Chaque sentier mène en bas de la falaise, jusqu'à des maisons de bois brut de petite taille et à la plage qu'elles surplombent. Du bord de la falaise, les investigateurs pourront observer quelques pêcheurs qui s'affairent sur leurs filets, et des femmes qui s'occupent de leur jardin ou qui font bouillir leur lessive. Si on les appelle, aucun de ceux qui regardent vers eux ne répond, mais si les investigateurs s'aventurent avec humilité sur les sentiers escarpés pour se présenter en face d'eux, les habitants se montrent accueillants.

Informations données par les habitants de Boynton Beach

« Les gens de Falcon Point sont des prétentieux qui pensent être les élus de Dieu. Le magasin de Ford ne fait pas crédit à ceux de Boynton Beach. Pour nous, c'est tout au comptant. »

« Même si on habite près d'Innsmouth, on évite cette ville. On vend nos prises aux entreprises de Newburyport ou de Rockport plutôt que d'accoster une minute une seule minute à Innsmouth. Les gens d'Innsmouth sont marqués par l'inceste, on peut le voir à leurs mines faiblardes et à quel point ils se ressemblent tous. Ils ne suivent pas les préceptes du Seigneur, mais des idées païennes qui ne sont même pas une vraie religion ».

« Oh, la grosse baraque. On voit tous des lumières là-bas de temps à autres. Parfois, on entend des chants ou des cris. Il y a même des coups de tonnerre qui émanent parfois de là-bas. Pour sûr, cet endroit est hanté. »

Un test de Psychologie réussi permet de réaliser qu'ils mentent sur un aspect de la maison, mais que ça les rend mal à l'aise. Un test de Baratin réussi les incite à se livrer un peu plus.

« Ouaip, il y a pas seulement des lumières et des bruits là-bas, mais tard dans la nuit, un bateau noir accoste sur le ponton du Manoir. Y a des gens qui s'affairent, mais on n'oserait pas s'approcher ».

C'est tout ce qu'ils ajouteront, à moins que les investigateurs ne leur rendent visite plusieurs fois. Ils ajoutent alors les commentaires suivants :

« Il y a eu un bateau qui naviguait sans lumière et qui a embouti et tué Enoch Whittleby, un des nôtres. Un bon gars. Le brouillard avait débarqué tout d'un coup. Enoch a été déchiqueté par l'hélice, et le bateau s'est pas arrêté. Qui que ce soit, qui vient dans l'manoir, en tous cas c'est des assassins. »



Robert Waite

Dans le courant de leurs conversations avec les habitants de Boynton Beach, les investigateurs rencontreront sans doute Cory Weston, leur chef.

Cory Weston : même si le soleil et le vent ont buriné son visage, Weston est toujours un homme d'allure jeune, fort et imperturbable. Il est âgé de 37 ans. C'est un chef éloquent et intelligent. Si les investigateurs parviennent à se lier d'amitié avec lui, et donc de le convaincre de leurs bonnes intentions, lui et les autres pêcheurs pourront être persuadés par un Test de Baratin ou Persuasion de leur apporter leur aide. Les six hommes possèdent des carabines, même si aucun d'entre eux n'est un tireur émérite.

Le Manoir Babson

Si on approche du bâtiment par la route d'Innsmouth, un test de Trouver Objet Caché réussi permettra de remarquer que les plantes qui recouvrent l'allée qui mène au manoir ont été récemment écrasées par le passage de roues de véhicules. Près de la maison, des traces de circulation de voitures et de camions pourront être également aperçues.

Le manoir Babson est une bâtisse isolée et abandonnée, qui surplombe le promontoire. Il donne à l'Est sur la mer, ainsi que sur les jardins retournés à l'état sauvage et sur une fontaine en ruine. C'est une grande maison géorgienne, au toit à quatre pentes, ornée d'une coupole et dotée d'un belvédère pourvu d'une ram-



barde (un « chemin des veuves »), aménagé sur le faîte du toit. Nombre de ses fenêtres sont brisées. Un coin du toit a été soufflé. Les portes ont été enfoncées ou ouvertes de l'intérieur. Les volets balancent au gré du vent. Pour entrer dans le bâtiment, il suffit de s'en donner la peine.

A l'intérieur, les toiles d'araignée et la poussière abondent. Il règne un silence inquiétant. La maison ne possède pas d'installation électrique, et les investigateurs devront amener leurs propres sources de lumière. Il n'y a pas de téléphone non plus. La puanteur du mildiou et de la pourriture emplit les différentes pièces.

La maison est habituellement vide, mais il y a 25 % de chances par jour que les trafiquants d'alcool soient présents sur place, en attente d'une cargaison (voir plus loin). Si les malfrats ne sont pas déjà au manoir quand les investigateurs arrivent, ils montreront le bout de leur nez dans les jours qui suivront, tandis que les investigateurs attendront de voir apparaître les fameuses lumières ou d'entendre les chants ou les cris dont les pêcheurs de Boynton Beach leur ont parlé.

Le Manoir Babson



Rez-de-chaussée

Hall d'entrée: le petit hall d'entrée est dénué de tout mobilier. Des empreintes de pas boueuses récentes se dirigent vers l'escalier qui dessert le sous-sol. Un porte-chapeau brisé gît derrière la porte, enveloppé de toiles d'araignées.

A gauche de l'entrée

Salle à manger: un lustre argenté pend au plafond au-dessus d'une longue table de chêne, autour de laquelle sont disposées quatre chaises. Les restes brisés d'autres chaises sont entassés dans un coin, ainsi qu'au milieu des cendres et du bois calciné dans l'âtre.

Petit salon: cette pièce n'est pas meublée. La peinture sur les murs s'effrite par endroits et le parquet de bois est pourri. Toute personne dont la TAI est supérieur à 14 court le risque de passer à travers le sol affaibli. Un test de TAI contre une valeur de 20 sur la table de résistance déterminera si l'investigateur finit en contrebas, sur le sol de pierre du sous-sol, endurant au passage 1D6+1 points de dégâts.

Bibliothèque: les étagères tapissaient les murs du sol au plafond. La plupart d'entre elles se sont effondrées. Des tas de livres sont éparpillés sur un tapis persan couvert de moisissure. Les livres sont rendus humides et gluants par l'action conjointe des mousses et de l'humidité. Ils sont pour la plupart inutilisables. Certains passages peuvent être néanmoins récupérés. La bibliothèque couvre une grande variété de sujets, dont l'histoire coloniale et européenne, la navigation, et la littérature du 19e siècle. Des portraits peints à l'huile pendent sur chacun des quatre murs, mais les sujets ne sont pas identifiés. Ils arborent tous des similitudes physiques. Les différences vestimentaires laissent à penser qu'il s'agit des Babson qui se sont succédés dans la maison au cours du 19e siècle.

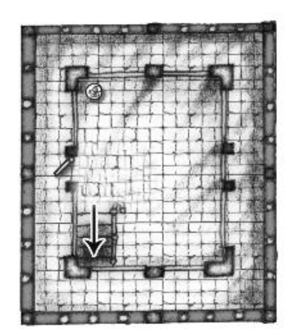
Salon: une paire de fauteuils moisis sont disposés près d'une cheminée. Une boite gondolée et couverte de mousse (une vieille boite de cigares) et un cendrier aux dimensions impressionnantes sont disposés sur une petite table ronde entre les deux fauteuils.

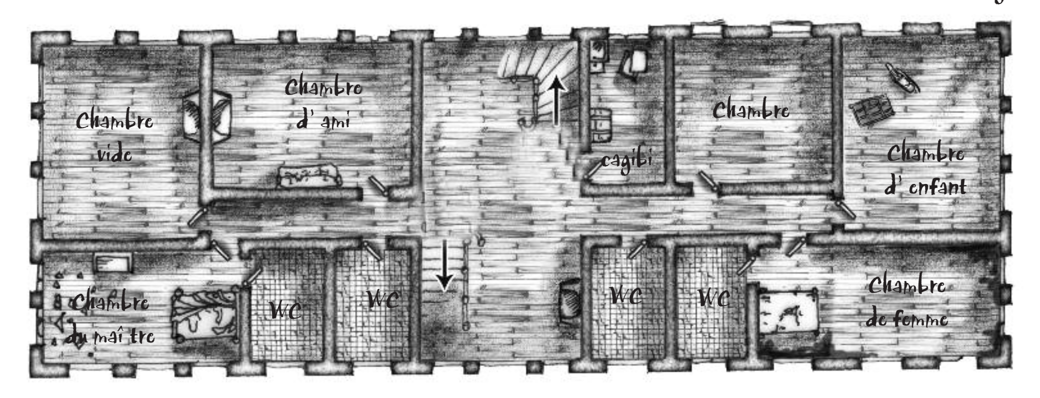
Toilettes: tout a été pillé. Il ne reste rien d'intéressant ici.

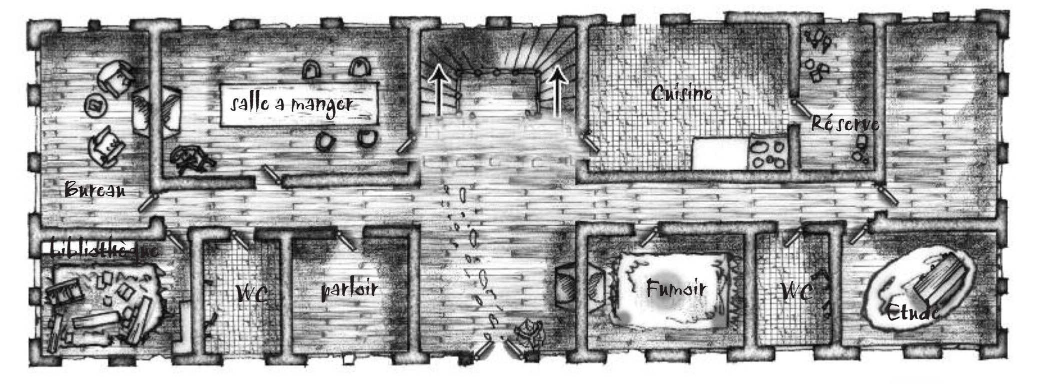
A droite de l'entrée

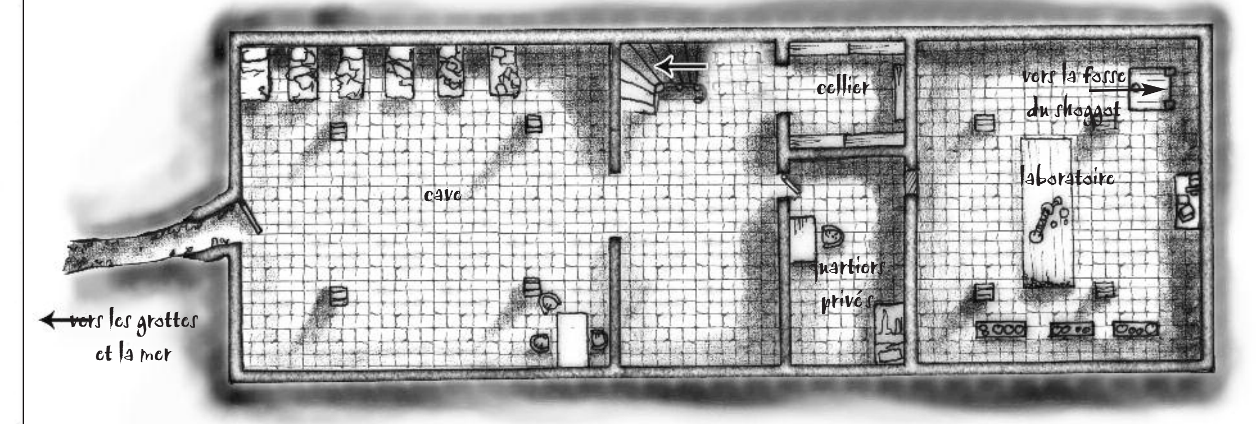
Salon: cette pièce autrefois haute en couleur est à présent décorée d'un papier peint aux

Le Manoir Babson









Ephraim Babson, Esq.

Le 29 Avril 1906

Mon cher neveu,

Mes jours ici sont comptés. J'ignore combien de temps encore je pourrai décider de rester parmi les hommes. Sa voix se fait de plus en plus forte, et m'appelle vers les profondeurs. Le rituel final approche.
Quand je serai parti, cet endroit sera tien. J'ai pris tous les arrangements légaux nécessaires au transfert de propriété, et je t'implore de revenir à tes racines. C'est ce que ton père aurait voulu: c'est là qu'est ta place. Suis la piste que j'ai tracée pour toi, Virgil, et accompagne au mieux ton fils pour qu'il Le serve à son tour. Quel Honneur ! Quelle Gloire !
Quand tu arriveras, souviens-toi bien d'une chose: sois extrêmement prudent avec ce que j'ai emprisonné, car il fait un serviteur peu docile qui cherchera à t'abuser. Si seulement j'avais pris au sérieux les conseils de l'Arabe ! Si tu parviens à apprendre de mes erreurs, le sacrifice n'aura pas été vain.
Bien à toi et au service du Maître

Ephraim

Aide de jeu : Innsmouth Connection 1

motifs floraux défraichi. Les meubles ont été emportés, ne laissant que des empreintes sur un tapis moisi, là où ils se trouvaient auparavant. Le salon est doté d'une cheminée.

Cuisine : Elle ne contient plus que des éléments rouillés. Tout le petit mobilier, les ustensiles de cuisine, la porcelaine et l'argenterie ont été emportés.

Bureau : il est couvert de panneaux de bois sombre et revêt un caractère d'austérité. Un grand bureau et un tapis d'orient trônent dans la pièce. Le bureau était trop lourd pour être emporté, mais quelqu'un l'a renversé pour y chercher des compartiments secrets. Dans un tiroir se trouvent des reçus pour des fournitures domestiques et pour des livraisons de charbon. La plus récente date de plus de vingt ans. Cette pièce a subi un important dégât des eaux par l'étage.

Salle de couture : sans mobilier. Cette pièce semble inoccupée depuis des années.

Garde-manger : il ne reste ici que quelques boites de conserve rouillées et quelques bouteilles vides.

Toilettes : tout a été pillé. Il ne reste rien d'intéressant ici.

Premier étage

L'escalier qui dessert l'étage a souffert des effets du temps, et tangue dangereusement quand on l'emprunte. En conséquence, peu sont ceux qui osent le gravir jusqu'en haut, et il constitue le seul moyen d'accès à l'étage. Bien que fragile en apparence, l'escalier est assez solide, et ne s'effondrera que si une dizaine de personnes l'utilisent en même temps.

Les quatre toilettes de l'étage ont été pillées.

Chambre principale : un lit à baldaquin massif domine cette chambre. La tête et le pied de lit sont gravés dans des morceaux d'acajou d'une seule pièce. Ils pèsent un poids conséquent. Une commode, délestée de ses tiroirs, est appuyée contre un mur. Le sol est jonché de fragments de vitre brisée provenant de la fenêtre.

Un test réussi de Trouver Objet Caché permettra de mettre la main sur une lettre qui a visiblement glissé derrière la commode. L'enveloppe est scellée mais n'est pas timbrée. Elle est adressée à V. Babson, Chicago. La lettre elle-même est écrite d'une main tremblante. *Consultez l'aide de jeu : Connection n°1.*

Chambre de Femme : contient un lit à quatre panneaux sans charme. Une penderie à côté de la fenêtre contient les restes d'une garde-robe féminine datant de la fin du 19e siècle. Une fuite dans le grenier a causé des dégâts des eaux importants aux murs et au plancher.

Petite Chambre : sans mobilier. La fenêtre a été condamnée par des planches.

Chambre vide : sans mobilier.

Chambre d'enfant : cette pièce contient une armature de lit d'enfant et un matelas. La fenêtre est coincée en position entrebâillée, laissant une ouverture d'environ quinze centimètres. Le courant d'air qui s'infiltre soulève un mouton de poussière de temps en temps.

Chambre d'amis : cette pièce est vide, mis à part un matelas défoncé dressé contre le mur. Le matelas accueille un nid de rats. Ils ne représentent pas un danger, mais s'agitent nerveusement quand quelqu'un entre dans la pièce ou passe devant la porte ouverte, pour aller par exemple sur le belvédère situé audessus.

Placard : on y trouve quelques boites d'emballage, dont la plupart contiennent des chiffons et de vieux vêtements. A proximité se trouve un coffre de chêne rempli de journaux. Parmi ceux-ci, on pourra trouver une dizaine de numéros du *Courrier d'Innsmouth* en piteux état, datant de 1842 (le gardien pourra utiliser ce dernier point et le lier avec l'un des Germes Sinistres « Apportez-moi le *Courrier d'Innsmouth* »).

Le grenier et le Belvédère

Le grenier : on peut y trouver quelques caisses de bois ouvertes, vidées de leur contenu. On




Accès au Chemin des Veuves

aperçoit le ciel du coin situé au-dessus de la chambre de femme, où une partie du toit a été soufflée il y a longtemps par un vent violent.

Le Belvédère : on accède à cette petite pièce, également appelée « Chemin des Veuves », par un escalier pentu et étroit. Ses grandes fenêtres permettent de jouir d'une vue panoramique sur les environs. Une lampe tempête neuve est posée sur une petite table, avec une boite d'allumettes et un bidon de kérosène.

Une porte permet d'accéder à un cheminement extérieur qui circule tout autour de la petite pièce. Cette vigie pouvait être utilisée par la femme du capitaine dans l'attente du retour de ce dernier, d'où son nom ironique.

C'est depuis ce point stratégique que la gang O'Bannion échange des signaux avec les embarcations des trafiquants d'alcool qui se cachent au-delà de la limité des 20 kilomètres au large des côtes.

Les Sous-sols

Le sous-sol est froid et humide. Au contraire du reste de la maison, peu de choses sont susceptibles de moisir ici, et l'air est par conséquent plus pur. Le bruit du ressac et sa vibration sont palpables à cet endroit.

Sous-sol : une grande pièce, de quelques vingt mètres sur quinze, dont le plafond est soutenu par des arches de pierre. Une demi-douzaine de berceaux sont disposés là, tous neufs et en bon état, même si la literie devrait être changée. Une petite table est disposée dans un coin, agrémentée de trois chaises de bois. Les membres du gang O'Bannion utilisent cette pièce pour tuer le temps en jouant un peu de petite monnaie au poker en attendant que le prochain trafiquant se montre à l'horizon. Une porte donnant sur la mer se trouve à l'extrémité de la pièce.

Cave à vin : des casiers à bouteille en bois tapissent les murs. Ils sont à présent vides, victimes il y a longtemps de visiteurs assoiffés. Seules quelques bouteilles vides ont échappé au carnage.

Quartiers privés : cette pièce aux murs nus a été remeublée avec un lit, une petite table et un fauteuil de cuir. La porte qui amène au reste du sous-sol peut être verrouillée. Vinnie Fazzuli et Gina Lorenzo utilisent cette pièce, mais la prêtent à Eddie Leary quand ce dernier passe la nuit ici.

La porte secrète qui amène au laboratoire se trouve dans le mur du fond de cette chambre improvisée. Une pierre du mur peut être enfoncée et ainsi révéler une porte dissimulée qui s'entrouvre sur une grande chambre située de l'autre côté de l'épais mur de pierre. Permettez aux investigateurs de trouver ce mécanisme s'ils le cherchent. Pour attirer leur attention, faites effectuer des tests de Trouver Objet Caché et attirez leur attention sur l'aspect artificiel d'une pierre du mur. Vous pouvez également utiliser l'enfant qui pleure comme indiqué ci-après.

L'enfant qui pleure

A moins que les investigateurs soient particulièrement minutieux dans leurs recherches, il n'y a pas de raison qu'ils s'intéressent au mur du fond, derrière lequel est dissimulé le laboratoire. Un test de Trouver Objet Caché peut les y inciter, tout comme les pleurs étouffés et lointains d'un enfant. Il s'agit en fait du shoggoth, qui espère toujours être libéré. Au contraire de Vinnie et Gina, qui écoutent en permanence la radio, et d'Eddie Leary, qui a quelques problèmes d'audition, les pleurs indiqueront aux investigateurs que quelque chose ou quelqu'un se trouve derrière ce mur en apparence solide. Si les investigateurs sont attirés dans la pièce par les gémissements de l'enfant, ils seront dirigés vers la porte secrète, avec des conséquences potentiellement fâcheuses.

Le laboratoire

Comme indiqué précédemment, l'entrée du laboratoire est cachée. Il ne possède aucune fenêtre. La pièce fait quelques trente mètres carrés, et son plafond est, comme le sous-sol, soutenu par des arches de pierre.

Le bureau de Babson, un grand meuble de chêne usé, domine un côté de la pièce. Des établis situés de l'autre côté sont encombrés de divers pots non étiquetés qui contiennent des poudres et des liquides, ainsi que de divers instruments de chimie.

Une bibliothèque contient de nombreux ouvrages abscons. La plupart ne sont intéressants que pour des collectionneurs et des étudiants en sciences occultes. La collection comprend *Les merveilles du Monde Invisible* de Cotton Mather, *Traité sur les Esprits, Apparitions et Sorcellerie* par Beaumont, et *Démonomanie des Sorciers* de Bodin, écrit en français.

Plus intéressant pour les investigateurs, on trouve également *Cultus Maleficarum* (le « Manuscrit du Sussex », une traduction anglaise incomplète et confuse du livre en latin *Necronomicon*.

Complexité : Complexe (70%)
Durée : semaines
Mythe : 2
SAN : 4
Sortilèges : Ce volume qui tombe en lambeaux contient vingt sorts, parmi lesquels Dominer, Poussière de Suleiman, Signe des Anciens, Résurrection, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakee et Signe de Voor. Tous ces sorts sont présentés de façon si négligée et manque tant d'explications qu'ils sont dangereusement inexacts. Des années de travail et de recherche sont nécessaires pour répondre à des questions qu'ils soulèvent, comme Ephraim Babson l'a découvert à son grand désarroi.

L'établi sur lequel sont posés les livres repose sur une trappe dissimulée dans le sol. L'accès est suffisamment bien caché pour qu'un test de Trouver Objet Caché réussi soit nécessaire pour détecter un anneau de fer qui permet son ouverture.

Si les investigateurs n'ont pas entendu les pleurs auparavant, un test d'Ecouter réussi leur permettra de percevoir une voix faible, enfantine, qui appelle à l'aide à travers la

Fusil Automatique Browning M1918

Cette mitrailleuse à refroidissement à air peut être utilisée en mode automatique (rafale) ou semi-automatique. Elle pèse huit kilos mais, avec l'aide de sa sangle, elle peut être utilisée debout. Elle est alimentée par un chargeur rond de vingt munitions de calibre .30-06.
Modificateur : + 5 %
Dégâts : 2D6+4
Portée : Proche
Attaques/Round : 1 /2 ou rafale
Munitions : 20 par chargeur
Points de Vie : 11

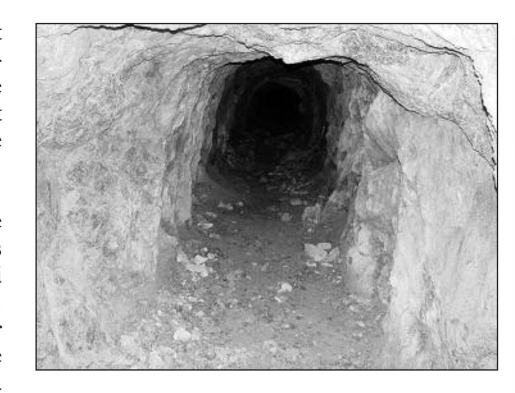
trappe. Celle-ci est verrouillée, et la clé n'est pas en évidence. Un test de Métier : serrurerie réussi permet de venir à bout de la serrure rouillée. Les investigateurs peuvent également essayer de l'enfoncer (10 PV). Sous la trappe se trouve le shoggoth.

Le puits du shoggoth : cette fosse, un cube d'environ trois mètres d'arête, contient la plus grande folie d'Ephraim Babson : un essai infructueux de plier un shoggoth à sa volonté. Bien qu'il ait réussi à invoquer et enfermer l'horrible créature, il fut ensuite incapable de la dominer ou de la détruire. L'entité se joua de ses efforts, mais ne put pas non plus s'échapper.

Si la trappe est ouverte, le shoggoth prendra la forme – jusqu'à la taille – d'un jeune garçon emprisonné dans la fosse. La vraie nature de l'abomination qui se cache dessous devient bientôt apparente, tandis que le « jeune garçon » émerge du puits et reprend sa forme protoplasmique amorphe. Il essaie dès lors d'engloutir toutes les personnes présentes dans le laboratoire.

Sous terre

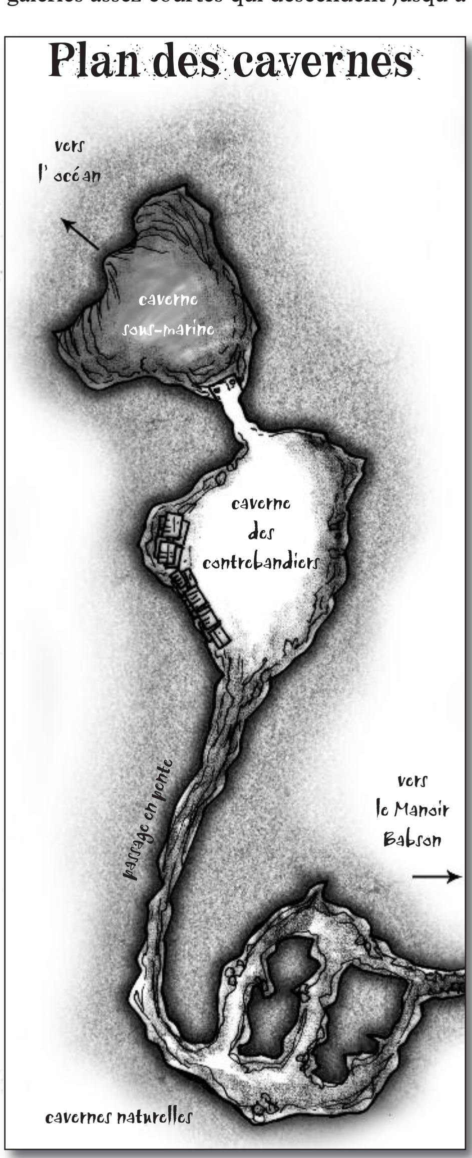
Depuis le sous-sol, une porte ouvre sur des galeries assez courtes qui descendent jusqu'à



la plage et au ponton de pierre où le *Sea Goddess* s'amarre durant la nuit. Sur le plan, les sections de ces tunnels sont libellées de façon à correspondre aux légendes suivantes :

- **Cavernes naturelle** : ces passages sont humides, sombres et froids. Les hauteurs de plafond varient de trois à cinq mètres. Le bruit monotone de la mer est perceptible ici, et l'odeur d'iode et de sel est forte.
- **Passage en pente** : ce passage naturel descend ostensiblement, suivant une pente d'environ 10 %. Le sol est glissant, mais ne présente un problème que si quelqu'un se met en tête de courir ou de l'emprunter sans une source de lumière. Le bruit et l'odeur de la mer sont encore plus forts ici.
- **Cavernes des contrebandiers** : des caisses d'alcool de contrebande sont stockées dans cette caverne naturelle humide jusqu'à ce qu'elles soient chargées dans des camions et distribuées. Il y a en ce moment une centaine de caisses de whisky canadien. Des investigateurs intrépides pourraient penser à voler le stock et à le vendre pour leur compte. Cela attirerait invariablement l'attention des agents du trésor sur eux.
- **Grotte marine** : le passage mène dans une caverne qui donne directement sur la mer. Si la marée est basse, il n'y a que peu d'eau, mais le sable est aplani par la marée haute. Non loin de là se trouve un petit ponton bétonné auquel s'amarre le *Sea Goddess* pour décharger sa cargaison d'alcool. Cette dernière est ensuite transportée dans les tunnels puis dans la maison avant d'être chargée dans des camions. Une équipe de six hommes met environ trois heures pour charger 200 caisses de whisky dans les camions.

Plan des cavernes



Le Sea Goddess

Le gang d'O'Bannion utilise le *Sea Goddess*, un bateau rapide de 16 mètres qui est capable de distancer aisément les embarcations des gardes-côtes sur une mer calme. Quand ses trois moteurs Liberty sont lancés à pleine puissance, il est capable de parcourir 60 kilomètres à l'heure chargée de 200 caisses d'alcool. Une mitrailleuse légère est montée sur le pont, montée sur un pied et dotée d'un support d'épaule. La demi-douzaine de caisses de munitions que l'on trouve à côté de l'arme portent l'estampille de l'Armurerie de la Garde Nationale à Arkham. Le *Goddess* n'est pas fait pour naviguer par gros temps : sa longue cabine offre une trop grande prise au vent. De très nombreuses caisses de whisky amenées sur le pont pourraient aider à stabiliser l'embarcation

Le Shoggoth dans la fosse

FOR	63
CON	42
TAI	84
INT	7
POU	11
DEX	04

Impact +18

Attaque :
• Ecraser 70 %
Dégâts 8D6

Armure : aucune, mais le feu et l'électricité n'infligent que la moitié des dommages normaux. Les armes physiques telles que les armes à feu n'infligent qu'un point de dégât, qu'elles empalent ou non. Le shoggoth régénère en outre 2 points de vie par round.

Sorts : aucun

Compétences : Discrétion 10 %

Perte de SAN : 3/ 1D20 points

Cette abominable entité amorphe peut mesurer jusqu'à cinq mètres. Chaque victime doit réussir à vaincre la FOR du shoggoth avec sa propre FOR sur la table de résistance pour éviter d'être absorbé. De plus, elle ne pourra répliquer que si elle obtient un succès spécial lors d'un test de Puissance. Si le shoggoth attaque plusieurs cibles, il devra répartir équitablement sa FOR entre elles. Chaque round que passe une victime coincée dans le shoggoth lui coûte un nombre de points de vie égal au score d'Impact de la créature. En un ou deux rounds, l'inconscience ou la mort sont donc certaines.
Le shoggoth peut manipuler sa forme protoplasmique pour créer des organes qui copient le langage, et générer des membres qui imitent ceux d'autres espèces. Cela coûte au shoggoth un nombre de points de magie égal à la TAI de la créature imitée. Par exemple, il lui en coutera 13 points pour contrefaire un être humain (la moyenne de la TAI d'un humain). Comme le nombre de points de magie dont il dispose est habituellement inférieur à la TAI d'un humain adulte, il ne pourra imiter que des parties de corps (depuis la taille par exemple) ou des spécimens plus petits, comme des enfants. Quand il prend forme humaine, le monstre copie en priorité les parties exposées au regard, comme le visage ou les mains. Il peut garder cette forme aussi longtemps qu'il le souhaite, mais ne peut utiliser son attaque d'écrasement quand il prend une forme différente de la sienne.

Eddie Leary

35 ans, homme de main imposant

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	17
Santé Mentale	33

Compétences

Athlétisme	55 %
Conduite	40 %
Crédit	20 %
Discrétion	30 %
Ecouter	40 %
Psychologie	10 %
Se cacher	30 %
Trouver Objet Caché	35 %

Combat

- Bagarre 80 %
  Dégâts 1D3+Impact
- Arts martiaux (lutte) 75 %
  Dégâts Spéciaux
- Couteau 80 %
  Dégâts 1D4+2+Impact
- Matraque 90 %
  Dégâts 1D8+Impact (uniquement temporaires)
- Revolver .45 40%
  Dégâts 1D10+2

Gina Lorenzo

26 ans, petite pépée

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	35 %
Baratin	60 %
Conduite	45 %
Discrétion	35 %
Droit	30 %
Ecouter	50 %
Négociation	40 %
Persuasion	35 %
Psychologie	50 %
Se cacher	40 %
Trouver Objet Caché	30 %

Combat

- Bagarre (coup de pied bien placé) 55 %
  Dégâts 1D6+Impact
- Revolver .32 40%
  Dégâts 1D8

par grand vent, mais Danny O'Bannion serait très contrarié si des caisses de whisky glissaient et endommageaient son intérieur en acajou.[

Les Trafiquants d'Alcool

Le gang O'Bannion fabrique et achète de l'alcool de qualité ordinaire à l'intérieur des frontières du Commonwealth. Pour les livraisons, toutefois, il achète également des produits étrangers à des bateaux une ou deux fois par semaine, et les distribue dans le Comté d'Essex et d'autres parties du Massachussets, situées plus à l'Ouest. A quantité égale, O'Bannion demandera plus cher pour des alcools venus d'Angleterre, du Canada ou de Jamaïque.

Arkham et Boston sont si proches de Boynton Beach que personne ne reste au Manoir entre les livraisons. Quand le signal est donné de Boston ou d'Halifax, Eddie Leary prend les dispositions pour l'argent, s'assure que le *Sea Goddess* rencontre le bateau des trafiquants, et rassemble une équipe pour transporter l'alcool de la plage jusqu'aux camions de la Compagnie de Frêt du trèfle chanceux (voir Terres de Lovecraft: Arkham référence 412 pour plus de détails sur cette entreprise). Il y a 25 % de chances quelque soit le jour que les trafiquants soient au manoir dans l'attente d'une livraison.

Une petite dizaine de membres du gang se trouvent habituellement au Manoir Babson quand une livraison a lieu. Eddie Leary est le responsable des opérations. Vinnie Fazuli est son bras droit. La petite-amie de Vinnie, Gina, est parfois présente. Si le temps est mauvais, ou si une livraison est reportée, le manoir peut être désert pendant des jours, voire des semaines. Si les trafiquants sont sur place, consultez la description du Manoir pour déterminer où ils se sont installés. La plupart d'entre eux se trouveront vraisemblablement au sous-sol, mais un ou deux hommes seront certainement sur le Belvédère en train de monter la garde.

Eddie Leary

Eddie est un colosse. C'est l'homme de main et le bras droit d'O'Bannion. Les conducteurs de la Lucky Clover Cartage et les sous-fifres le craignent énormément. Leary a une voix éraillée, séquelle d'une blessure à la gorge récoltée dans une bagarre au couteau. La cicatrice enflammée est toujours visible. Il commence également à être dur d'oreille, mais refuse absolument de l'admettre.

Il supervise les opérations à Innsmouth, et se rend sur place une ou deux fois par semaine.

Si les investigateurs se rendent au manoir quand une livraison est attendue, Leary sera probablement présent. Si des discussions ont lieu entre les investigateurs et lui, il pourra les prendre au sérieux en fonction de leur



Gina Lorenzo

nombre et des compétences qu'il leur suppose posséder. Il compte garder le manoir à moins qu'un autre endroit plus approprié ne soit trouvé.

Vinnie Fazuli

Vinnie est un homme élégant vêtu de costumes sur-mesure, qui porte une fine moustache. Il s'occupe des opérations d'importation d'alcool au jour-le-jour, mais ne manque jamais de rendre compte à Eddie Leary. Vinnie est volubile et en apparence sympathique, mais il a un tempérament colérique et un fond réellement mauvais. Prendre Vinnie à rebrousse-poil est dangereux et sympathiser avec sa petite-amie, Gina Lorenzo, est un excellent moyen de provoquer son ire. Gina aime attirer l'attention des hommes, et Vinnie est par conséquent souvent contrarié.

Gina Lorenzo

Gina est une jeune femme d'une grande beauté, à la chevelure noire de jais et aux grands et beaux yeux verts. C'est la petite-amie de Vinnie. Elle se verrait bien mener une vie de star de cinéma, mais jusqu'à présent, elle a plus droit à la crasse qu'au strass. Vinnie peut bien lui promettre des rivières de diamants et des manteaux de fourrure, elle n'a rien vu venir jusqu'alors. Si elle est confrontée aux investigateurs, elle tâchera de paraître naïve et innocente, de façon à se désolidariser

Le Trafic d'alcool

Pendant la Prohibition, la contrebande d'alcool constituait un gros trafic. Une nuée de navires battant pavillon étranger opéraient juste en dehors des eaux territoriales américaines, et vendaient de l'alcool de contrebande. Les trafiquants pouvaient utiliser virtuellement n'importe quel bateau capable de flotter sur l'océan : tramps, navires de pêche, vieux bateaux militaires...

Un trafiquant classique opérait à partir de Nassau, dans les Bahamas, où il achetait de l'alcool en toute légalité et dans des quantités astronomiques. En apparence affrété pour Halifax ou une autre destination légale, le trafiquant s'arrêtait ensuite au large d'un port du Nord-Est, au-delà de la limite des cinq kilomètres (qui serait plus tard étendue à vingt kilomètres) pour échanger leur cargaison contre des espèces sonnantes et trébuchantes. Les navires de leurs acheteurs ramèneraient ensuite le stock sur la côte.

Une caisse de bon whiskey pouvait coûter dans les quinze dollars dans un port légal. La caisse pouvait être vendue pour trente dollars à un navire qui le cédait ensuite pour quarante dollars à ses revendeurs. Dans les grandes villes comme New-York ou Boston, le prix de cette même caisse pouvait s'envoler à quatre-vingt dollars ou même plus.

Le succès de ces opérations dépendait en grande partie du climat. Un vent excessif, et les bateaux qui faisaient la navette entre le large et la côte ne pouvaient se risquer sur l'océan sur plusieurs kilomètres. S'ils prenaient à bord un poids trop important en marchandise, ils pouvaient s'affaiblir, se craqueler, prendre l'eau, et sombrer. Des coups de vent violents pouvaient également les faire s'écraser contre les coques des bateaux tandis qu'ils opéraient le transfert des lourdes caisses en pleine mer. Une marée très haute ou très basse pouvait également avoir une influence néfaste sur le déchargement au port, et un brouillard épais pouvait rendre le port invisible jusqu'au lever du soleil. Bien entendu, il fallait ajouter la menace permanente que constituaient les gardes-côtes et les agents du trésor qui s'intéressaient aux activités illégales et empoisonnaient l'existence. Nombre de bouteilles de whisky saisies sont allées décorer les fonds marins.

Six Membres du Gang

Ces personnages sont employés par la Compagnie de Fret du trèfle chanceux. Ce sont tous des criminels, certains ont d'ailleurs purgé des peines de prison. Réutilisez ces statistiques si des renforts du gang arrivent d'Arkham.

	FOR	CON	TAI	POU	DEX	PV
Ace	13	13	12	12	15	13
Charlie	13	14	13	12	15	14
Clyde	12	16	14	9	10	15
Dexter	13	16	14	12	12	15
Jack	16	14	12	11	10	13
Sam	13	16	13	11	10	15

Impact +2

Compétences
Athlétisme 55 %
Baratin 45 %
Conduite 55 %
Discrétion 55 %
Trouver Objet Caché 55 %
Se Cacher 55 %

Combat
- Bagarre 75 %
  Dégâts 1D3+Impact
- Arts martiaux (lutte) 70 %
  Dégâts Spéciaux
- Couteau 65 %
  Dégâts 1D4+2+Impact
- Matraque 75 %
  Dégâts 1D8+Impact (uniquement temporaires)
- Revolver .38 75%
  Dégâts 1D10
- Fusil automatique 30 %
  Dégâts 2D6+4





Vinnie Fazuli

31 ans, voyou tendre

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 15
Santé Mentale 50

Compétences
Athlétisme 45 %
Baratin 35 %
Conduite 50 %
Discrétion 45 %
Dissimulation 40 %
Ecouter 45 %
Métier : mécanique 40 %
Pister 30 %
Se cacher 65 %
Trouver Objet Caché 50 %

Combat
- Bagarre 70 %
  Dégâts 1D3+Impact
- Revolver .38 50%
  Dégâts 1D10

Ephraim Babson

Suppôt de Cthulhu

Caractéristiques

APP	NA	Prestance	NA
CON	14	Endurance	70 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	NA	Connaissance	NA
INT	13	Intuition	65 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	NA

Compétences

Bibliothèque	60 %
Comptabilité	45 %
Connaissance d'Innsmouth	70 %
Connaissance de Y'ha-ntheli	40 %
Discrétion	35 %
Ecouter sous l'eau	65 %
Mythe de Cthulhu	25 %
Nage	65 %
Sciences de la Vie: Histoire naturelle	35 %
Sciences Occultes	20 %
Se cacher	20 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langages

Allemand	65 %
Latin	65 %
Profond	35 %

Attaques

• Griffes 30 %
Dégâts 1D6+2+Impact

Armure : aucune. Régénère les points de vie perdus suite à des dommages physiques au rythme de 1D6 points par round.

Sortilèges : Contacter Cthulhu, Contacter un Profond, Contacter une Chose Très Ancienne, Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu, Invoquer/Contrôler un Byakee, Invoquer/Contrôler un Vampire du feu, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Autres Dieux, Signe de Voor.

Perte de SAN : être confronté à un suppôt de Cthulhu coute 1/1D8 points.

du gang à leurs yeux. Néanmoins, elle trahira leur confiance à la première occasion. La petite Gina ne prend soin que d'elle-même.

Conclusion

Quelques heures d'exploration devraient permettre aux investigateurs de réunir suffisamment d'informations pour résoudre le mystère qui entoure le manoir Babson. Mais que feront-ils par la suite ?

Que Babson décide de garder le Manoir ou non est à l'appréciation du gardien, en fonction de ce que les investigateurs rapporteront à Frank Hardy. S'il s'avère que Stephen décide de conserver la demeure, le gardien pourra souhaiter utiliser la piste de scénario concernant Ephraim Babson qui est détaillée à la fin de cette aventure.

Ne rien faire : c'est toujours une option envisageable. Les investigateurs ne seront hantés par aucune force surnaturelle s'ils décident de ne pas se mêler de cette affaire. Le gang O'Bannion continuera ses activités jusqu'à ce que quelqu'un emménage dans le Manoir ou qu'au moins il se préoccupe de le fermer. Sans acheteur, l'héritier reste avec la propriété sur les bras. Cette conclusion n'amène aucune récompense.

Affronter les trafiquants : affronter le gang O'Bannion est possible mais dangereux. Un groupe d'investigateur classique sera inférieur en nombre, en armement et en muscle. Vaincre l'Innsmouth Connection d'O'Bannion est une tâche difficile, et ses renforts – en la personne de voyous d'Arkham – ne sont pas bien loin. Ce n'est pas une option à prendre à la légère. Vaincre le shoggoth et le détruire permet aux investigateurs de gagner 1D20 points de Santé Mentale.

Appeler la Police : une fois que les investigateurs ont découvert que les trafiquants d'alcool utilisent le manoir Babson abandonné comme base d'opérations, ils pourront prévenir la police. C'est une action raisonnable, mais le résultat dépend de quels représentants de l'ordre ils contactent. Certains membres de la police d'Arkham et du Comté d'Essex sont à la solde d'O'Bannion. Ces agents ferment les yeux sur le trafic quand ils le peuvent, ou tuyautent les bootleggers. Au pire, le groupe d'O'Bannion pourra être contraint de quitter le Manoir Babson et chercher un nouvel endroit. Innsmouth offre de nombreuses possibilités, mais O'Bannion sera horrifié s'il commence à négocier avec les pouvoirs en place là-bas.

Appeler les Fédéraux : contacter les agents fédéraux donne par contre de bien meilleurs résultats. Les agents du Département du Trésor, dans leur lutte contre le trafic d'alcool, se montrent zélés pour traquer les bootleggers. Même si certains d'entre eux peuvent être corrompus, la majorité est au-dessus de tout soupçon. Le bureau le plus proche se trouve à Boston. Une dizaine d'agents peuvent être dépêchés sur place en 10+1D10 heures. Si les agents fédéraux arrivent pendant que les bootleggers sont sur place, ces derniers essaient de prendre la fuite, par voie de terre si possible, ou par les tunnels si nécessaire. S'ils ont le dessous, ceux qui ne peuvent s'échapper se rendent sans combattre. Il n'y a aucun gain de Santé Mentale dans ce cas, mais les investigateurs pourront y gagner des alliés (ou, plus embêtant, des ennemis) parmi les policiers locaux ou les agents fédéraux. Un test de Persuasion réussi permettra aux investigateurs d'accompagner les agents lors de l'assaut.

Si les autorités découvrent le shoggoth dans la fosse, ce qui survient est à l'appréciation du gardien, mais il est possible que la chambre secrète le reste si le gardien ne fournit pas une aide suffisante. Si les investigateurs détruisent le shoggoth, ils gagnent les points de Santé Mentale indiqués.

Une horreur optionnelle : Ephraim Babson

Par le biais d'une succession de sombres rituels, Ephraim Babson est devenu un Suppôt de Cthulhu. La monstrueuse transformation débuta quelques années avant sa disparition. Quand le corps de Babson ne put plus passer pour humain, il se réfugia dans les eaux marines pour achever sa transformation. Son esprit, sa volonté et son identité restent inchangées, mais son corps est devenu une masse informe et immortelle de chair haletante et luisante.

Babson est devenu immortel, et il alterne études et querelles au sein de Y'ha-nthlei. Il retourne parfois à son laboratoire pour consulter un ouvrage ou pratiquer une expérience, en particulier si le procédé exige un foyer à haute température.

Babson n'a pas besoin de retourner à son manoir pendant ce scénario, à moins que le gardien ne le souhaite. Si son héritier se rend sur place, voire s'établit dans la demeure, Babson pourra être attiré psychiquement par la maison. Son but serait alors d'amener sa progéniture à embrasser le même destin que le sien. Une autre possibilité, bien moins probable, serait de voir le vieux Babson, mû par les restes d'humanité profondément enfouis dans son être monstrueux, prévenir le jeune homme pour l'éloigner de ce funeste destin.

Notes sur les Suppôts de Cthulhu

Les suppôts de Cthulhu sont des humanoïdes dont la peau adopte une teinte blanchâtre ou grisâtre. Leur corps difforme et massif exsude des gouttes d'une sueur aux relents de méthane. Leur chair boursoufflée est facilement déchirée en cas d'attaque, mais elle repousse rapidement. Les déchirures ne constituent finalement plus un désagrément que de véritables dommages. Ils sont dénués de toute pilosité, et ont de grands yeux jaunes ronds qui ne cillent jamais. De petits tentacules résiduels entourent une bouche garnie de dents

acérées. Les suppôts ne possèdent pas d'oreilles, et n'entendent que fort mal à l'air libre. Ils ont par contre une acuité auditive très développée sous l'eau. La voix d'un suppôt est trainante et irrégulière, particulièrement dérangeante pour des oreilles humaines. Leurs doigts et leurs orteils sont terminés par des griffes tranchantes, même si la maladresse de ces créatures les empêche d'envisager une attaque au pied. Les suppôts conservent leurs attributs sexuels de leur existence humaine, mais leurs organes difformes sont stériles.

Quand ils sont sur la terre ferme, les suppôts marchent habituellement à quatre pattes. Ils peuvent se mouvoir rapidement sur de courtes distances, mais leurs jambes courtes et bouffies ne leur permettent pas de courir longtemps. Ce sont d'excellents nageurs, qui sont particulièrement à leur aise dans les profondeurs marines. Ils peuvent respirer sous l'eau.

Un suppôt réduit à zéro point de vie par le biais d'attaques physiques se change en un nuage de gaz gris à l'odeur infecte. Tout comme Cthulhu, il peut se reconstituer entièrement en 1D8+1 rounds. Si la créature est réduite à zéro point de vie grâce à des sorts ou d'autres formes d'attaques magiques, elle meurt sans pouvoir se régénérer. Un suppôt est immortel, si l'on excepte ces attaques.

Six agents du Trésor

Ces incorruptibles mènent une guerre sans-merci contre l'alcool. Ils sont d'une patience et d'une motivation sans faille. Réutilisez ces statistiques si nécessaire.

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PV
Duncan	16	12	16	17	13	14
Eliot	13	18	12	10	12	15
Martin	13	13	12	12	11	13
Ross	14	13	11	11	11	12
Tanner	12	14	18	11	10	16
Willis	14	13	13	11	12	13

Impact +2

Compétences

Athlétisme	45 %
Conduite	35 %
Crédit	20 %
Discrétion	30 %
Droit	30 %
Ecouter	40 %
Métier : mécanique	30 %
Persuasion	30 %
Pister	20 %
Premiers Soins	40 %
Psychologie	30 %
Se cacher	30 %
Trouver Objet Caché	45 %

Combat

- Poing 55 %
  Dégâts 1D3
- Armes de poing (cal 38) 55 %
  Dégâts 1D10
- Mitraillette Thomson 40 %
  Dégâts 1D10+2

Six pêcheurs

Ces homme sont plein de courage, mais ne sont pas des combattants-nés. Ne réutilisez pas leurs statistiques : seuls ces six hommes de Boynton Beach pourront constituer une aide pour les investigateurs.

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PV
Downy	14	12	14	17	11	13
Elander	13	16	12	13	12	14
Lopez	14	11	11	12	11	11
Martin	13	12	12	11	11	12
Vespucci	13	14	12	11	10	13
Weston	14	13	11	10	15	12

Impact +2

Compétences

Athlétisme	40 %
Conduite	25 %
Connaissance d'Innsmouth	10 %
Crédit	10 %
Discrétion	35 %
Ecouter	70 %
Métier : mécanique	40 %
Métier : pêche	60 %
Navigation	70 %
Premiers Soins	30 %
Psychologie	45 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	45 %
Se cacher	40 %
Trouver Objet Caché	45 %

Combat

- Bagarre 45 %
  Dégâts 1D3 + Impact
- Fusil 30-06 35 %
  Dégâts 2D6+4



Avant la chute : chapitre 4

La Lumière occultée

Où l'on s'intéresse à une ancienne histoire d'amour, et où on se rend compte également qu'entre les races du Mythe, l'unité n'est pas de mise.

A l'affiche

Moira Brookes

Cette jeune hybride séduisante et indépendante s'est lancée dans une quête effrénée de liberté et de pouvoir, qui la mènera à Skivern Point en compagnie des investigateurs. Elle pourra y retrouver son ancêtre Sedna et suivre la voie du culte d'Hydra.

Sedna

Cette femelle Profond est une prêtresse d'Hydra, qui fut à l'origine de toute cette histoire en s'accouplant avec un gardien de phare humain. D'une grande puissance, elle est toutefois coincée sur l'île, ostracisée par l'Ordre Esotérique de Dagon qui y a lié une larve stellaire pour l'empêcher de s'enfuir.

La larve stellaire

Cette créature effroyable rôde dans les eaux situées autour de l'ile et empêche quiconque de quitter Skivern Rock. Elle a été liée à l'ile par l'Ordre Esotérique de Dagon pour isoler Sedna, mais elle ne fait pas vraiment de distinction.

En quelques mots…

Moira, une jeune hybride d'Innsmouth, n'est pas disposée à endurer la vie effroyable réservée aux femmes selon les coutumes de la ville. Descendante d'une prêtresse d'Hydra, elle se lance sur les traces de ses ancêtres, désireuses de trouver le pouvoir qui pourra l'affranchir des contraintes de la société d'Innsmouth et lui offrir la liberté.

Les investigateurs seront vraisemblablement engagés par la jeune femme pour l'aider dans ses recherches et l'accompagner là où tout a commencé, sur l'ile de Skivern Rock. Là, ils devront faire face non seulement à l'aïeule Profond de Moira, Sedna, mais aussi à une créature effroyable liée à l'ile pour s'assurer que la prêtresse y restera.

Implication des investigateurs

Ce scénario convient à tous types de personnages. Des enquêteurs privés ou des militaires seront des cibles de choix pour Moira Brookes, mais elle pourra également faire appel à des intellectuels pour l'aider dans ses recherches sur l'ile de Skivern Rock. Ainsi, des étudiants, des professeurs ou des archéologues pourront tout aussi bien attirer son attention.

Si l'appât du gain et la curiosité ne sont pas des moteurs suffisants pour motiver les investigateurs, le gardien pourra inventer une relation familiale entre un investigateur et Bartholomew Tagg. La mort mystérieuse de ce dernier n'a en effet jamais été vraiment élucidée.

Enjeux et récompenses

- **Parvenir à repartir indemne de Skivern Rock** : cette tâche n'a rien d'évident, si l'on considère qu'il faudra pour cela que les investigateurs composent avec une prêtresse Profond, sa descendante ambitieuse et une larve stellaire.
- **Comprendre la vraie nature de Moira Brookes** : la personnalité de la jeune hybride est au centre de cette histoire. Elle pourra se révéler une alliée précieuse, avec laquelle les investigateurs pourront éventuellement collaborer dans le futur, ou au contraire se muer en un ennemi mortel.

Ambiance

Ce scénario aurait pu commencer comme une préparation d'expédition classique, mais le point de départ est Innsmouth, où décidément, rien n'est simple. Moira a attiré sur elle les foudres de plusieurs personnes peu recommandables, et il est souhaitable de faire planer cette menace sur les investigateurs, que des hybrides de la ville tenteront de gagner à leur cause contre la jeune femme. Un refus est toujours mal vu.

Sortis de cette ambiance délétère, les investigateurs gouteront brièvement aux dangers de la navigation près de Skivern Rock, avant de ressentir le poids du passé dans le phare lugubre qu'ils visiteront sur place. L'ambiance mélancolique du phare laissera ensuite place à une lutte intense pour la survie, avec pour les investigateurs, un seul but : quitter l'ile en vie.



Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●●●○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●○○○
Style de jeu	Investigation Occulte
Difficulté	Débutant
Durée estimée	◷◷◷◷
Nombre de joueurs	4
Type de personnages	Enquêteurs
Époque	Années 20

Innsmouth est une ville qui sombre dans un abyme de dépravation et de désespoir. La plupart de ses habitants s'accrochent au peu qui leur reste, tandis que les puissants cherchent à étendre leurs petits empires en exploitant les faibles. « La lumière occultée » est l'histoire d'une femme qui refuse de subir et qui cherche à obtenir son propre pouvoir en passant outre les traditions de la ville maudite.

Ce scénario conviendra à des investigateurs issus de différentes origines et milieux. Des débutants peuvent espérer l'affronter avec des chances raisonnables de succès. L'histoire peut être située à n'importe quelle période antérieure à 1926. La dernière rencontre, avec la larve stellaire, est très dangereuse toutefois, et il conviendra de prendre soin de donner aux investigateurs toutes les informations relatives à cette situation. Si toutefois personne n'est en mesure d'identifier la larve stellaire, Moira donnera quelques informations de base en rapport avec son niveau en Mythe de Cthulhu.

Une fois bloqués sur l'île, le gardien ne devrait pas faire intervenir Sedna et Moira ensemble. Quand le groupe a rejoint Skivern Rock, Sedna et Moira peuvent se rencontrer si nécessaire, mais sans que cela coïncide avec une rencontre avec les investigateurs. Sedna devrait être un personnage invisible, sans nom, et mentionné nulle part sinon dans le journal intime de son amant d'autrefois Tagg. Laissez-la évoluer dans l'ombre. A la fin, Moira peut la présenter comme son aînée, et les deux femmes peuvent se parler dans une langue qui trahit les sonorités coassantes des Profonds si de la coordination est nécessaire pour attaquer la larve stellaire. En aucun cas Sedna ne sympathisera avec les investigateurs. C'est un personnage inhumain et absolument pas amical. Elle constitue une bien plus grande puissance que les investigateurs, et est issue d'une grande race et dotée d'un héritage de subtilité artistique. Même sa descendance ne parvient que faiblement à troubler son cœur froid d'amphibien.

Une histoire secrète

Il y a des milliers d'années de cela, une tribu indienne établie dans la région d'Innsmouth vouait un culte aux Profonds de Y'ha-nthlei. Fish-Head Rock (voir référence 1009), situé au sud d'Innsmouth, est leur relique. Ils vénéraient Hydra plus que Dagon. L'une des prêtresses d'Hydra se nommait Sedna, un Profond qui vivait dans une caverne nichée sous Skivern Rock, au nord-est du Récif du Diable. La tribu déclina finalement au fil du temps. Ses membres survivants furent absorbés par les tribus voisines et ses traditions furent oubliées. Sedna, qui avait été divertie par la tribu, sombra dans des phases de sommeil de plus en plus longues, ne s'éveillant que pour se nourrir.

De nouveaux visiteurs arrivèrent. Certains remarquèrent, de temps en temps, l'entrée de la caverne où vivait Sedna. Des contes sur la « sirène de Skivern » et le « fantôme de Skivern » étaient parfois racontés par les survivants dont les navires s'étaient échoués sur les récifs. En 1750, le phare de Skivern Rock fut érigé. En 1821, une corne de brume alimentée par une énergie hydraulique tirée des vagues fut installée à proximité. La première fois que le son résonna, il réveilla Sedna. En furie, cette dernière détruisit la corne, s'attaqua au phare et massacra les deux gardiens terrifiés. Les tempêtes emportèrent les traces de sa vengeance. Sedna replongea dans un sommeil paisible.

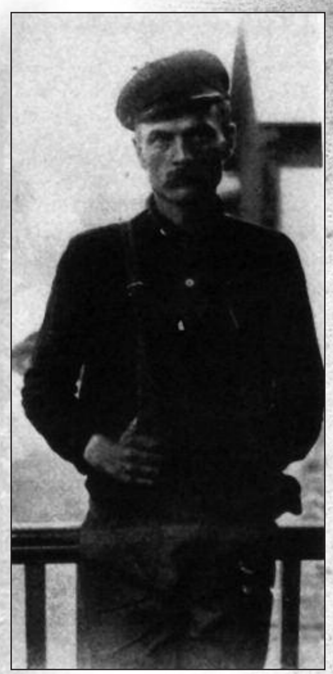
Durant les années qui suivirent, le phare fut occupé par Bartholomew Tagg et Andrew Muir. Tagg accepta cet emploi car il était apprenti artiste peintre et recherchait la solitude pour travailler. Muir était un ancien marin rustique qui voulait jouir de plus d'autorité qu'il en avait sur son bateau. Ils étaient bien trop différents et bientôt, ils en vinrent à se détester.

En 1824, le phare fut reconstruit et une nouvelle corne de brume fut installée. Sedna se réveilla de nouveau, cette fois de bien meilleure humeur. Elle prit plaisir à observer en secret les habitants, et en fut très divertie. Comme elle l'avait fait des siècles auparavant, elle utilisa Chant de l'Ame pour apparaître sous la forme d'une indienne fantomatique. Elle se rapprocha du séduisant Tagg. En quelques mois, elle parvint à le corrompre par des promesses de richesse, de pouvoir et de plaisir si en retour il la servait fidèlement. Elle exigea un sacrifice pour qu'il prouve sa valeur. Tagg assassina Muir avec délectation, contentant ainsi Sedna.

L'enquête officielle ne trouva aucune raison de mettre en doute la version suivant laquelle Muir avait été emporté par la tempête. Pourtant des rumeurs de coup tordu persistèrent, alimentées par les sentiments notoirement hostiles que Tagg nourrissait à l'encontre de Muir. Personne ne voulut plus travailler avec Bartholomew Tagg, qui demeura dès lors seul à Skivern Rock, et ce pendant plusieurs années.

Lors de la décennie qui suivit, le couple s'employa à provoquer des naufrages. Sedna déclenchait des tempêtes tandis que Tagg cachait (« occultait ») la puissante lumière sensée guider les navires en péril. Tagg s'enrichit grâce aux pillages qui s'ensuivaient, au prix de sa santé mentale. Sedna était enchantée par les sacrifices et par la servilité de Tagg. Ils devinrent amants et elle lui révéla finalement sa vraie nature. En 1838, elle se retrouva enceinte d'un bébé hybride de sexe masculin. Mais elle n'était pas prête à supporter l'apparence humaine de sa progéniture.

Elle jugea que cette régression apparente de Profond à Humain était une catastrophe et témoignait du mécontentement de Mère Hydra suite à son accouplement avec un homme. Tagg cacha l'enfant, de peur que sa compagne ne le tue. Aucun des deux ne réalisa qu'il portait ce qu'on appelle communément le Masque d'Innsmouth. Le peintre paya une veuve d'Innsmouth, Peggy Brookes, avec des doublons d'argent issus de pillages, afin qu'elle élève l'enfant, qu'il baptisa Winston.



Andrew Muir

Autres façons de rentrer dans le scénario

Une Moira différente : si le gardien préfère, les investigateurs peuvent être amenés à s'intéresser au phare par eux-mêmes, à son histoire et aux trésors qu'il pourrait renfermer. Ils rencontreront Moira à Innsmouth ou ailleurs au cours de leur enquête. Elle essaiera de les convaincre de travailler avec elle, et leur proposera de partager avec eux les informations en sa possession.

Rencontre fortuite : alors qu'ils se trouvent à Innsmouth pour une toute autre raison (peut-être pendant un autre scénario), les investigateurs viennent en aide à Moira, qui doit faire face aux assiduités de Joe Memphis (qui apparait plus tard dans ce scénario). Elle leur raconte son histoire par la suite et demande leur aide.

Tempête en mer : cette option permet un format plus court qui évite d'utiliser Moira ou des investigations dans Innsmouth. Les investigateurs explorent la côte de Nouvelle-Angleterre en bateau. Sedna provoque une tempête qui fait échouer leur navire sur Skivern Rock. Elle espère les utiliser contre la larve stellaire qui la tient prisonnière. Les investigateurs grimpent péniblement sur les rochers tandis que la larve stellaire détruit leur embarcation, tuant peut-être les autres passagers et l'équipage, et laissant les investigateurs coincés sur l'île sans avoir beaucoup d'options.



Moira Brookes

22 ans, Jolie fille sans scrupules

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	65

Compétences

Baratin	65%
Bibliothèque	35%
Conduite	35%
Connaissance d'Innsmouth	45%
Discrétion	30%
Ecouter	55%
Mythe de Cthulhu	12%
Nage	60%
Négociation	60%
Psychologie	55%

Langues

Profond	07%

Combat

• Bagarre Dégâts 1D3	50%
• Revolver cal.32 Dégâts 1D8	40%

Sortilèges : Chant de Toth, Contacter un Profond (sur Skivern Rock, il ne servira qu'à contacter Sedna)

Artefact : son talisman lui donne un bonus de 10% pour Contacter un Profond.

Possessions : dans son sac : 9 dollars en billets, Un porte-monnaie avec 0.79 dollars en pièces et 5 pièces d'or de 20 dollars dans la doublure, maquillage, miroir, 5 billets de 100 dollars roulés dans un tube de rouge à lèvres vide, 6 balles cal.32 enveloppées dans un mouchoir.

Cher Mrs Brookes,

Je vous remercie d'avoir accepté si gentiment de devenir la tutrice de Winston. Celui-ci se trouve privé de la présence d'une mère, et je suis certain que votre amour sera payé de retour et qu'il saura apaiser la perte cruelle de votre mari et de votre fils qui vous a frappée il y a trois ans. L'argent que j'ai fourni permettra de veiller à son éducation et à votre confort. Je continuerai de récompenser vos efforts par d'autres envois dans les années à venir. Demain amènera plus de richesses mais fournir un foyer tendre à l'enfant ne peut attendre. Je vous confie également l'amulette ci-jointe. Elle n'a aucune valeur sinon sentimentale et je souhaite que Winston la garde. Je vous prie de bien vouloir témoigner à l'enfant toute la tendresse possible, et vous demande de faire en sorte que les péchés de son père ne rejaillissent pas sur son âme.

Bien à vous

Bartholomew Tagg

Phare de Skivern

Aide de Jeu : Lumière Occultée n°1

A présent complètement dément, Tagg confessa une partie de ses infortunes à un vieil ami, le Capitaine Gardner Averill (voir référence 402 du Guide d'Innsmouth). Averill, qui possédait une connaissance du Mythe suite à ses nombreux voyages, lui apprit un rituel susceptible de l'aider à se défendre contre la sirène. Mais la cérémonie de Tagg échoua. Furieuse contre son amant pour cette traitrise, Sedna le dévora sans pitié. Le phare était déjà, d'après les rumeurs, un endroit hanté. A présent, avec la perte d'un quatrième homme depuis son ouverture, l'édifice fut fermé.

Sedna ressassait. Le temps passait. Elle commença à rôder et à tuer des hybrides solitaires en mer, les considérant comme des blasphèmes vivants vis-à-vis d'Hydra. A Innsmouth, l'Ordre Esotérique de Dagon n'osa pas aller jusqu'à tuer une prêtresse d'Hydra, et ils décidèrent finalement de lier une larve stellaire aux environs de Skivern Rock, pour cantonner Sedna dans son repaire. Aucun Profond ne lui porta assistance. Elle est prisonnière là depuis quatre-vingt ans.

Moira Brookes

Moira Brookes est la dernière descendante de Bartholomew Tagg et Sedna à vivre sur la terre ferme. Elevée à Innsmouth, elle apprécie son héritage Profond. Moira est intelligente, ambitieuse et séduisante, et n'a pas pour le moment développé des traits hybrides visibles. Elle ne sait rien de Sedna.

C'est une jeune femme pleine de ressources. Elle travaille comme serveuse au Garden Bar d'Innsmouth, et grâce à son charme, parvint à entrer dans les bonnes grâces d'hybrides influents, dont un prêtre mineur de l'Ordre Esotérique. Quelques relations intimes stratégiques lui permirent d'avoir accès à la véritable histoire d'Innsmouth, et elle a appris quelques éléments du Mythe de Cthulhu, en particulier deux sortilèges.

Environ un an avant le début du scénario, le père de Moira, Jonathan Brookes, acheva sa transformation en Profond. Elle organisa une cérémonie factice pour ses funérailles, comme cela est souvent le cas à Innsmouth. En mettant de l'ordre dans les affaires qu'il avait laissées, Moira trouva une lettre jaunie écrite par Bartholomew Tagg à Peggy Brokes. *Voir l'Aide de Jeu : Lumière Occultée 1.*

En lisant cette lettre, Moira devina que soit Winston avait été recueilli après un naufrage, soit qu'il était la progéniture de Bartholomew et d'un Profond. La lettre était roulée autour d'une amulette. Cet objet était un petit disque de pierre d'environ cinq centimètres de diamètre. Sur celui-ci, une sculpture à la main représentait la figure sculptée à Fish-Head Rock. Un test de Mythe de Cthlhu réussi indique, comme Moira l'a déjà deviné, que ce talisman concerne un culte rendu à la matrone Profonde Mère Hydra.

En termes de jeu, il ajoute 10% aux chances de lancer le sortilège Contacter un Profond. Moira le porte en permanence autour du cou,

sous son chemisier, sans se douter qu'il s'agissait autrefois d'une preuve de l'amour de Sedna pour Tagg.

Moira a dans l'idée qu'il existe d'autres objets Profonds à trouver à Skivern Rock, peut-être même des bijoux en or comme ceux que possèdent les vieilles familles d'Innsmouth. Elle pense également que Bartholomew Tagg pourrait avoir attiré des navires vers les récifs et, dans ce cas, que des éléments de butin issu de pillages pourraient se trouver dans ou à proximité du phare.

Moira a fait un rêve durant lequel elle vouait un culte à Hydra dans un temple caverneux. Même si elle n'en n'est pas consciente, ces rêves la guident vers Skivern Rock, autant que l'attrait de trésors de pillages ou d'or volé.

La situation de Moira

Moira a besoin d'aide pour parvenir à Skivern Rock. De la côte, il faut compter un kilomètre et demi de nage dans les courants violents pour rejoindre ses rivages. Les récifs acérés qui entourent Skivern rendent la navigation et l'accostage périlleux. Demander de l'aide à Innsmouth attirerait une attention malvenue et peut-être une concurrence inopportune. L'Ordre ne serait pas opposé à l'idée de voler ce qu'elle a été amenée à considérer comme lui revenant de droit. D'après eux, les femmes doivent se marier jeunes, avoir de grandes familles et rester derrière des portes closes quand le Masque d'Innsmouth devient trop visible. Les membres masculins de l'Ordre n'ont aucun scrupule à contraindre les femmes à leurs désirs, et ce n'est pas du tout du goût de Moira.

Elle a délibérément eu une liaison avec Noah Eliot, contrôleur des impôts de la ville et mari brimé de la tyrannique Eustis Eliot. Douée pour manipuler les hommes, Moira a utilisé la position de Noah dans la ville pour s'enrichir quelque peu et trouver quelques informations. Mais quand elle lui demanda de lui obtenir des cartes marines, il commença à se poser des questions. Il la menaça de révéler à l'Ordre qu'elle préparait quelque chose, et elle répliqua en menaçant de révéler leur liaison à sa femme, en utilisant ses lettres d'amour comme preuve. Quand elle réalisa qu'il constituait un risque plus qu'un atout, elle lui tira dans le dos, vola l'argent qu'il avait patiemment détourné, et le laissa pour mort. Elle quitta ensuite la ville.

Son amant survécut et garda même son emploi, mais la blessure par balle avait touché la colonne vertébrale, le laissant handicapé. Il ne dit jamais la vérité sur son agression, craignant les conséquences d'un aveu. Il indiqua n'avoir pas vu son assaillant. A présent, il se déplace péniblement en utilisant des béquilles, les jambes dans des armatures de métal. Il nourrit une haine féroce pour la femme qui l'a mis dans cet état. Il a engagé Joe Memphis, un hybride local peu recommandable pour lui indiquer si Moira Brookes revient en ville. Memphis en a déduit qu'elle était impliquée dans la blessure d'Eliot.

Très chère Moira,

Je nourris l'espoir de te voir un jour revendiquer certains héritages, dont je ne peux te révéler la nature exacte. A cette fin, je t'incite à découvrir tout ce que tu pourras sur ta famille et son histoire. J'avais espéré mener à bien cette enquête moi-même, mais ma santé vacillante m'a privée de ce rêve. Mon souhait est de te voir achever cette tâche et de découvrir nos relations avec Skivern Rock.

Ton père aimant,
Jonathan Brookes

Fin

Aide de Jeu : Lumière Occultée n°2

Quant à Moira Brookes, elle a maintenant besoin d'aide de l'extérieur, des personnes sacrifiables facilement manipulables. Ceux qui la connaissent sont également au courant des rumeurs qui l'entourent et par conséquent ne lui font absolument pas confiance.

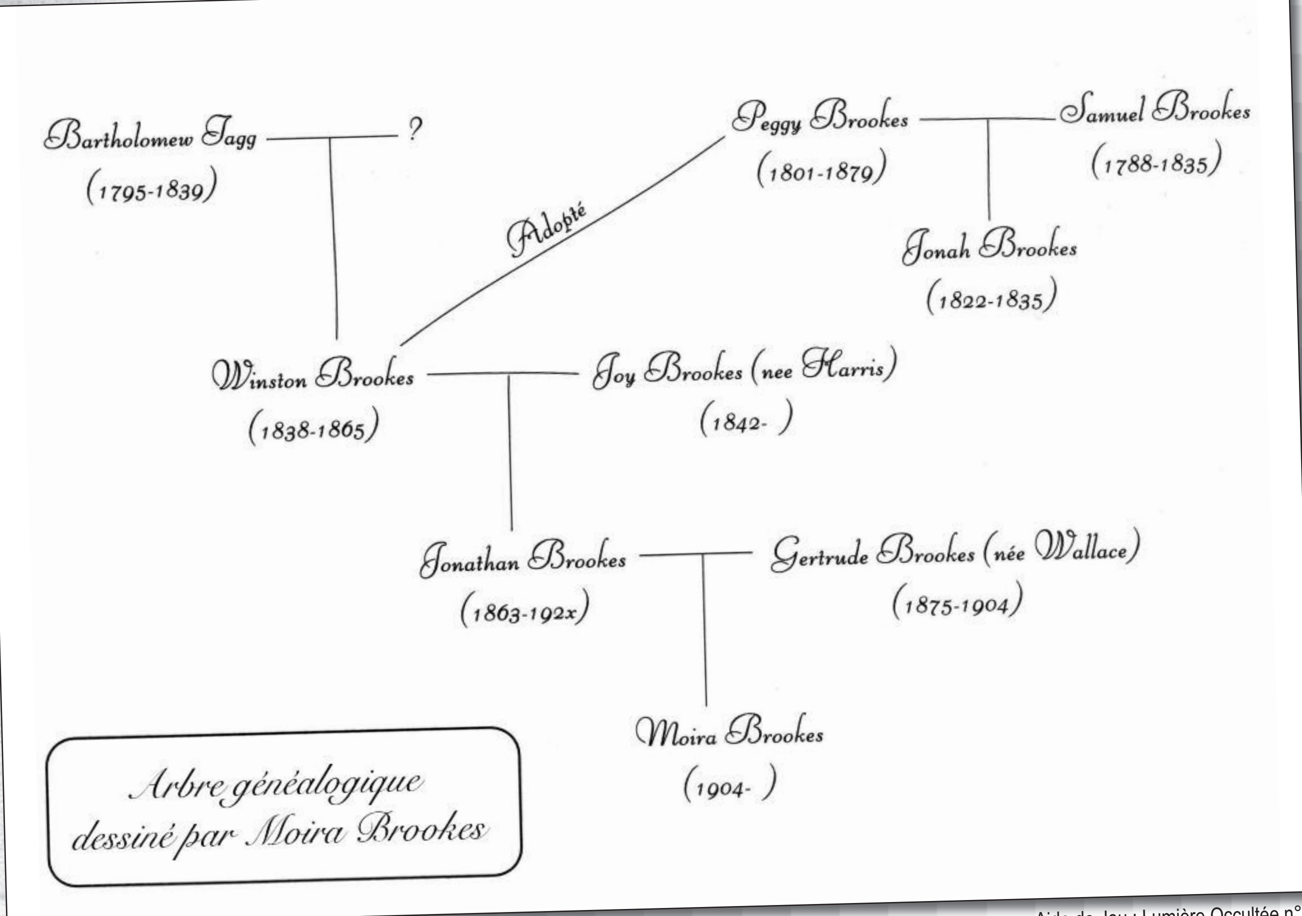
Informations destinées aux investigateurs

Les investigateurs sont contactés par Moira Brookes, une jeune femme séduisante d'une vingtaine d'années. Elle est vêtue d'une robe noire qui lui donne un air respectable. Elle indique avoir besoin d'aide pour retrouver la trace de sa famille, et ajoute que son père est mort de la tuberculose l'année précédente. Depuis, elle cherche à compléter la généalogie de sa famille pour répondre à ses dernières volontés, comme il l'a consigné dans sa dernière lettre. Elle sortira cette dernière de son *sac et leur tendra. Voir l'Aide de Jeu : Lumière Occultée 2.*

Moira indiquera qu'elle est originaire d'Innsmouth mais qu'elle vit à présent à Arkham (ou à tout autre endroit près duquel les investigateurs sont installés). Son enquête à Innsmouth ne s'est soldée que par des silences pesants ou des menaces à peine voilées. Cette ville, confiera-t-elle, est un endroit horrible, plein de criminels désespérés et de brutes vicieuses. Elle ne se sent pas en sécurité là-bas.



Bartholomew Tagg



Aide de Jeu : Lumière Occultée n°3

Elle sait que son grand-père a été adopté par une veuve, Peggy Brookes. Elle leur montrera un arbre généalogique *(voir l'Aide de Jeu : Lumière Occultée n°3*) qu'elle a dessiné, et expliquera que le vrai père de son grand-père était Bartholomew Tagg mais que sa véritable arrière-grand –mère reste inconnue. Tagg était le gardien du phare de Skivern Rock, qui est abandonné depuis longtemps. Elle espère qu'en enquêtant dans le phare, elle découvrira ce que son père voulait lui révéler sur ses ancêtres. Le vieux phare est situé dans des eaux tumultueuses, au milieu de récifs dangereux. Elle est consciente qu'il faudra acheter les cartes maritimes de ces eaux, et louer les services d'un excellent marin pour l'atteindre. Elle ne veut pas se rendre seule là-bas, car elle craint que les pêcheurs d'Innsmouth ne la volent ou même ne la tuent.

Moira propose aux investigateurs une somme de 200 dollars pour leur aide. « Toutes mes économies », ajoute-t-elle innocemment.


Le talisman

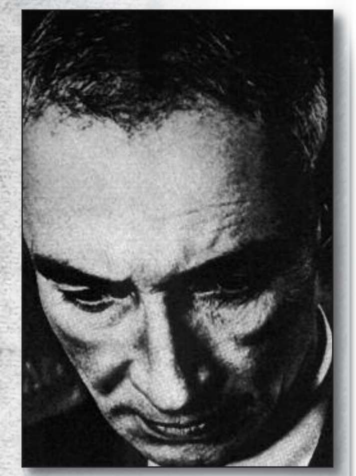
Son tissu de mensonges

Les raisons qui ont poussé Moira à contacter les investigateurs seront fonction de leurs compétences et de leur passé. Elle pourra chercher à rencontrer quiconque a la réputation de s'intéresser aux cas étranges. Elle pourra contacter des investigateurs universitaires en premier lieu, pour l'aider dans ses recherches, mais si c'est le cas, elle leur demandera s'ils peuvent lui conseiller quelques gardes du corps en cas de grabuge. Si elle contacte des détectives privés, elle leur demandera s'ils connaissent des historiens ou des archéologues, ou des chasseurs de trésors sous-marins, en fonction de ce dont elle aura besoin.

Son histoire possède des germes de vérité, mais la lettre qui corrobore son histoire est un faux, écrit par Moira elle-même et non par son père. C'est un appât destiné à obtenir une aide extérieure. Elle donne aux investigateurs des réponses à certaines questions, mais ne veut pas les voir alerter ses ennemis ou découvrir des éléments de son passé pas tout à fait vierge d'irrégularités.

Moira ment avec aplomb. Ce qu'elle révèlera dépendra de ce que les investigateurs devinent ou découvrent, et de ce qu'ils trouvent à Skivern. Elle joue son rôle de demoiselle en détresse aussi longtemps qu'elle l'estime nécessaire, en fonction de la sympathie et de la générosité dont les investigateurs font preuve à son égard. Si l'approche sentimentale ne fonctionne pas, elle confiera qu'une cache d'argent pourrait bien se trouver sur l'île, en s'appuyant sur la lettre écrite par Tagg à Peggy Brookes. Si l'un des investigateurs est un historien, elle pourra tenter de l'attirer par la perspective de trouver d'anciens artefacts dissimulés sur l'ile. Si leur intérêt touche à l'occulte ou au Mythe, elle leur montrera le médaillon de pierre pour leur laisser croire que Skivern Rock pourrait bien cacher des secrets étranges. Elle évitera de parler de son masque d'Innsmouth, à moins d'être désespérée, et même dans ce cas, elle indiquera que le Masque ne l'affectera pas beaucoup.





Noah Eliot

50 ans, contrôleur des impôts revanchard

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	05	Agilité	25 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	00

Compétences

Bibliothèque	50%
Comptabilité	40%
Connaissance d'Innsmouth	70%
Crédit (Innsmouth)	50%
Droit	35%
Mythe de Cthulhu	07%
Négociation	65%
Persuasion	55%

Combat

• Bagarre Dégâts 1D3	30%
• Carabine cal.22 Dégâts 1D6	25%

S'ils apprennent ce qui est arrivé à Noah Eliot, elle confiera dans un sanglot qu'il a essayé d'abuser d'elle quand elle s'est adressée à lui pour régler l'hypothèque de la famille. Elle indique avoir été effrayée, et qu'à présent elle se sent honteuse d'avoir consenti à ses demandes impudiques. Si on la pousse dans ses derniers retranchements, elle finira par confesser qu'un beau jour, ne pouvant plus supporter la situation, elle lui tira dessus. Elle dira ou fera tout ce qu'elle estime nécessaire pour s'attirer la loyauté des investigateurs.

Elle ne souhaite pas vraiment les doubler, mais les exploitera autant qu'elle le jugera nécessaire. Si le groupe fonctionne bien, elle pourra souhaiter continuer à travailler avec eux, aussi longtemps qu'il lui sera utile. Elle tentera probablement d'avoir une liaison avec celui des investigateurs qui lui témoignera le plus de gentillesse de façon à accentuer son influence et le manipuler plus facilement.

Innsmouth

Rockport au Sud-Est et Newburyport au Nord sont chacun situés à une quinzaine de kilomètres par voie de mer. Cette distance peut être couverte en bateau de pêche en environ une heure par temps clément. Si une embarcation d'Innsmouth connait des avaries, ces autres ports se trouvent à des distances réduites et proposent de nombreux bateaux à la location, agrémentés si besoin est de navigateurs expérimentés qui connaissent bien les eaux du coin. Qu'il soit originaire d'Innsmouth ou d'ailleurs, aucun navigateur ne tentera de toute façon d'aller amarrer à Skivern Rock. Le groupe devra embarquer dans un petit canot et rejoindre le rivage à la rame.

Innsmouth est le port le plus proche de Skivern Rock. Si le départ est fixé à partir d'Innsmouth, Moira souhaitera partir tôt le matin, après avoir acheté les cartes marines et loué un bateau et son équipage, afin de voguer vers le phare en plein jour. Elle tentera de raisonner des investigateurs qui ne se conforment pas à ses horaires, mais ne prendra aucune mesure à leur encontre. Plus ils resteront à Innsmouth, plus grandes seront les chances de voir des tracasseries potentiellement dangereuses s'approcher de Moira Brookes.

La famille Brookes réside au 307, Place of Hawks Road, dans la demeure de Joy Brookes, la grand-mère de Moira. Cette maison serait une base d'opérations logique. Joy est sénile et perd la mémoire, s'entêtant à offrir du thé aux investigateurs aussi longtemps qu'ils resteront chez elle. Moira ne veut pas les voir embêter Joy, car elle craint que sa grand-mère ne laisse échapper une information compromettante pour elle. La vieille dame pourra ainsi mentionner en passant un détail que Moira n'a pas abordé, comme la lettre de Tagg à Peggy, et obliger ainsi Moira à en dévoiler un peu plus sur sa véritable histoire.

Joe Memphis, un hybride courtaud et huileux, observe les investigateurs s'ils viennent par ici, et tente de savoir ce qu'ils mijotent. Il alertera Noah Eliot sitôt qu'il apprend que Moira est revenue en ville. Si cette dernière aperçoit Memphis qui traine dans les environs, elle pourra essayer de trouver un arrangement avec lui, effaçant ainsi Eliot du tableau.

Noah Eliot

Eliot est un hybride répugnant et rongé par la rancune, qui veut voir Moira souffrir et s'effondrer avant qu'il ne puisse la tuer de ses propres mains. S'il apprend leur présence, il essaiera d'arranger un rendez-vous rapide avec un ou deux des investigateurs qui semblent les plus vénaux. Il souhaite les retourner contre Moira en leur donnant sa version des faits. Il les préviendra qu'elle n'est absolument pas digne de confiance. Un test réussi de Persuasion ou Baratin l'incitera à admettre sa liaison avec elle.

Il veut connaitre les plans de Moira et essaiera de soutirer cette information. Il veut voir quelqu'un la trahir et sera prêt à payer jusqu'à 1000 dollars pour obtenir sa vengeance. Il laissera lourdement entendre qu'il veut voir Moira mourir. Si les investigateurs refusent, il





les menacera. Une heure plus tard, les agents de la force publique viendront ordonner aux investigateurs de quitter Innsmouth.

Une carte pour Skivern Rock

Sans une carte des eaux territoriales situées autour de Skivern Rock, s'approcher de ses récifs et tenter d'accoster, même à bord d'un petit canot, se révèlera bien plus dangereux que prévu, que les investigateurs soient ou non accompagnés d'un marin d'Innsmouth. De manière inexplicable, les investigateurs ne parviendront pas à trouver une carte détaillée des eaux de Skivern Rock ou du Récif du Diable, situé un peu plus loin au Sud-Ouest. Les hybrides ont, au fil du temps, retiré de la circulation toutes les cartes en vente de cette partie de la côte. Bien entendu, aucune carte fédérale ne fait référence à des galeries secrètes ou à la cité sous-marine de Y'ha-nthlei.

Moira Brookes suggère trois sources possibles pour trouver une carte à Innsmouth : les Assurances Rawes&Hogg, la vieux bureau des Douanes, ou la Mairie. Elle reste ouverte à toute autre suggestion.

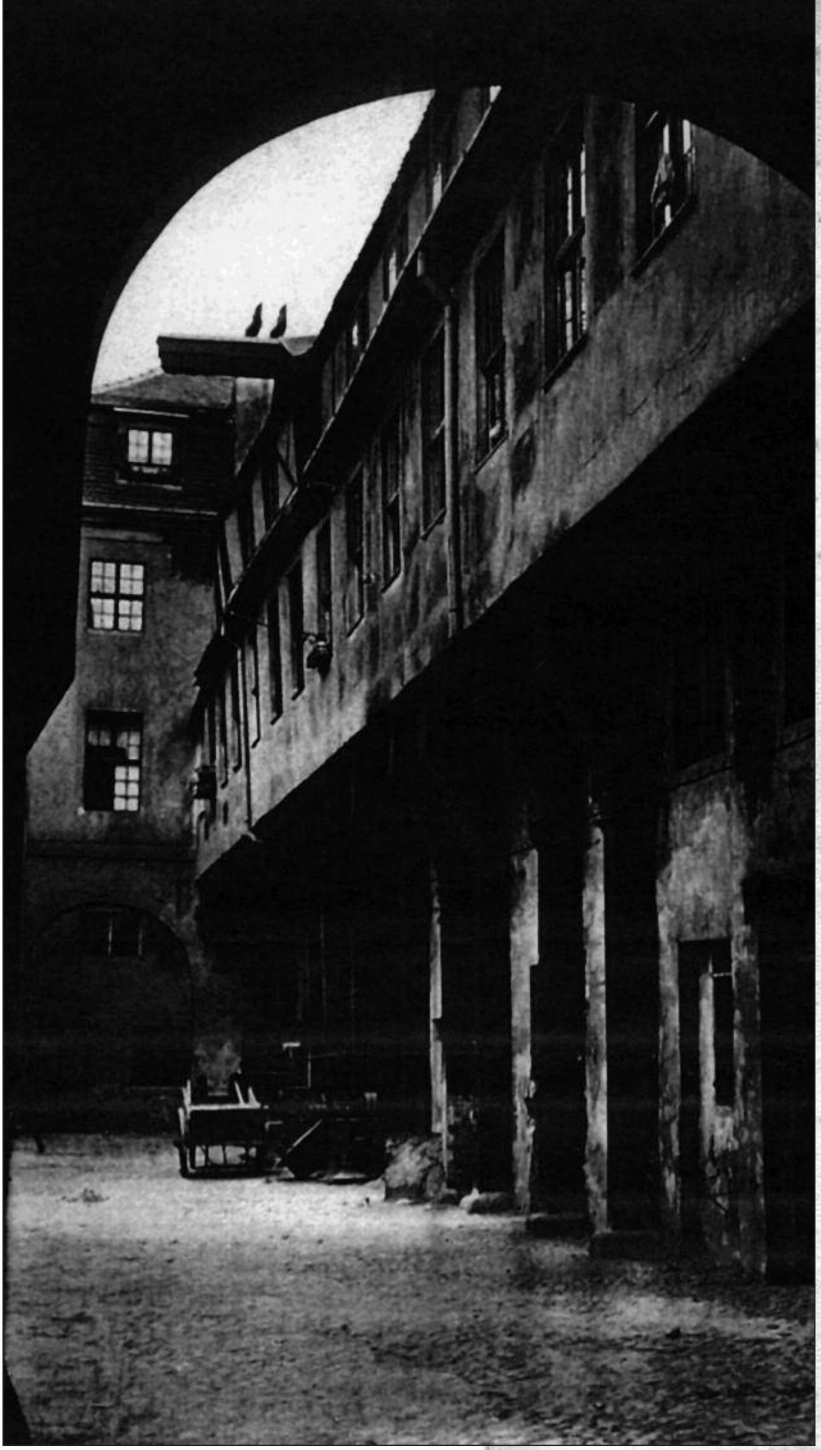
Raw & Hogg, Assurances navales, New Church Green :
Ce bâtiment fut abandonné il y a soixante-dix ans quand l'entreprise ferma ses portes. Toutefois, les investigateurs pourront trouver dans les gravats des cartes nautiques décrivant les eaux voisines du phare en réussissant un test de Trouver Objet Caché. Ces cartes sont à moitié effacées par les ans.

Un test de Compatbilité réussi permettra aux investigateurs de retrouver des demandes de couverture d'assurance qui concernent Skivern Rock et le Récif du Diable, et des détails sur de nombreux naufrages qui survinrent au début du 19e siècle. Les courtiers considéraient le naufrage criminel comme une possibilité, bien que rien n'ait pu être prouvé.

Quelque soit l'heure du jour ou de la nuit, il y a 30% de chances qu'un habitant d'Innsmouth remarque la présence d'intrus dans le bâtiment. Si c'est le cas, il alertera les autorités. Les policiers arrivent dans les dix minutes qui suivent et questionneront les investigateurs. Cela pourra conduire à une arrestation pour violation de propriété privée. Moira s'occupera de la caution (un pot-de-vin, en fait) et les fera libérer après quelques heures, sauf si Nathan Birch ou Andrew Martin ont pris part à l'arrestation. Dans ce cas, les tentatives de corruption échoueront.

Quand Moira Brookes quitte la prison (504, Main Street), Noah Eliot est mis au courant, car la mairie est située à à peine un pâté de maisons de là. Il viendra leur poser des questions. S'ils décident de l'aider (ou font mine de le faire), il prendra des mesures pour les faire libérer.

Les bureaux de la Douane, Dock Street : la plupart des salles au plancher de bois de ce bâtiment abandonné sont vides. Les bruits y résonnent. Néanmoins, des cartes jaunies des eaux territoriales d'Innsmouth sont collées à un mur dans un bureau situé à l'étage. Les cartes ne peuvent être retirées sans retirer le revêtement du mur lui-même. Un test de Navigation réussi (ou un test de Pratique Artistique adapté) sera nécessaire pour réaliser une copie précise. Il existe 15% de chances que quelqu'un remarque l'entrée des investigateurs dans l'édifice et qu'il alerte les autorités. Les agents arrivent dix minutes plus tard, avec les mêmes conséquences qu'indiquées dans le paragraphe précédent.


Dock Street

Mairie d'Innsmouth, New Church Green : les heures d'ouvertures habituelles sont de 9 heures à 17 heures en semaine. Eustis Eliot, l'employée de mairie, est l'épouse de Noah Eliot. C'est une mégère ridée qui déteste les fouineurs. Moira évitera de la rencontrer de peur qu'elle soit au courant de sa

Dewey Smith ou Walter Bielacki

Pêcheur / Marin

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	25

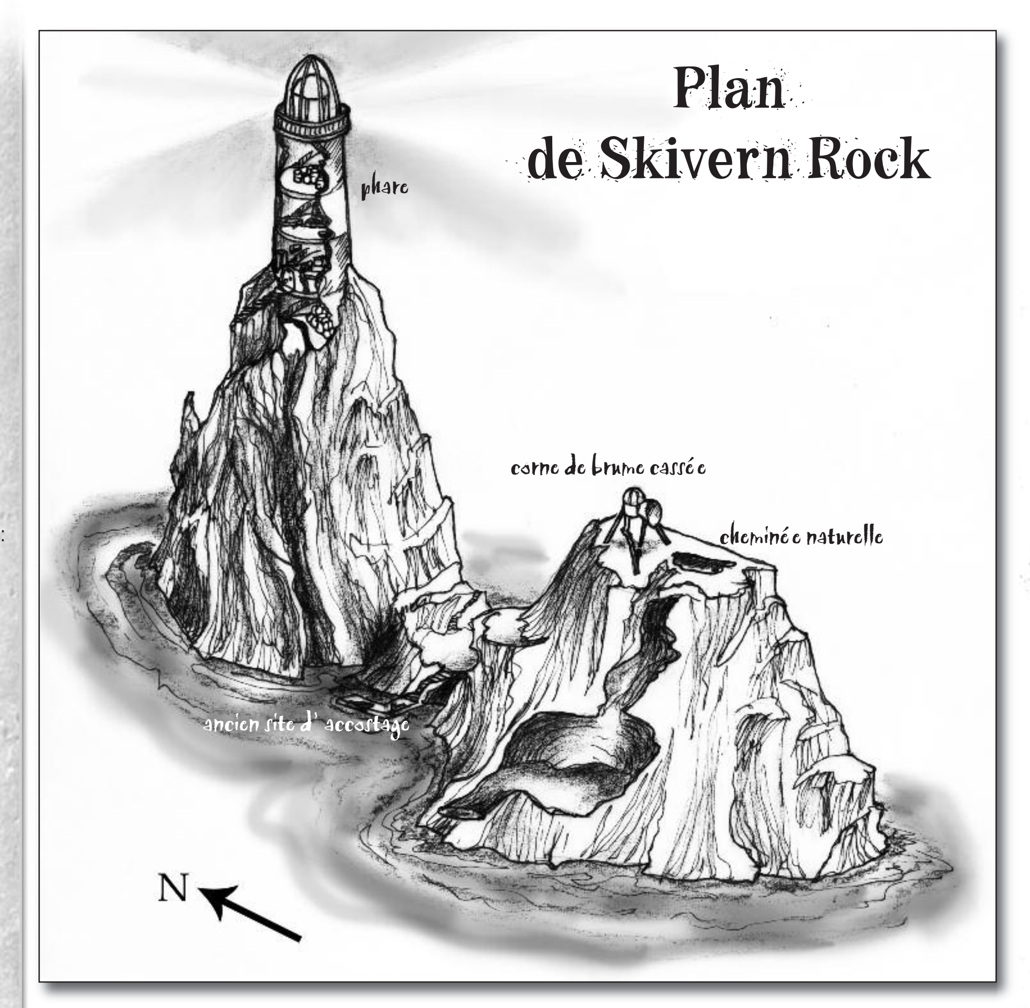
Trouble psychologique : Smith : Panzaisme / Bielacki : Alcoolisme

Compétences

Connaissance d'Innsmouth	20%
Métier : Pêche	50%
Nage	60%
Navigation	65%
Négociation	45%
Piloter (bateau)	75%

Combat

• Bagarre	60%
Dégâts 1D3 + Impact	
• Gaffe	45%
Dégâts 1D6 + Impact	



liaison avec Noah. Un test réussi de Baratin ou de Persuasion est nécessaire pour amener Eustis à faire quoi que ce soit de constructif. Elle mettra 1D3 jours pour trouver une carte. Elle informera l'Ordre et Noah de cette demande. Si Eustis est distraite de quelque façon que ce soit, un test de Discrétion réussi permettra à un autre investigateur de s'introduire dans les bureaux. Une réussite spéciale en Bibliothèque permettra alors de trouver la carte dans des délais bien moindres, et l'investigateur pourra ensuite sortir sans être remarqué.

Une pièce pour le Passeur

Pour atteindre Skivern Rock, les investigateurs pourront prendre le risque d'utiliser leur propre bateau et leurs propres compétences, s'ils en ont dans ce domaine, mais ils ont quand même besoin d'une carte pour se diriger. S'ils tentent de trouver un marin d'Innsmouth pour les amener au phare, les pêcheurs hybrides essayeront de les voler ou même de les faire disparaître. Un test de Psychologie pourra renseigner les investigateurs sur leurs projets avant même de se retrouver en mer.

En fait, les investigateurs n'ont qu'une ou deux possibilités de personnes « fiables » à engager à Innsmouth.

Pour aller et revenir en toute sécurité à Skivern Rock, Moira conseillera de faire appel à Dewey Smith. Ce dernier habite dans une cabane près du port. Les investigateurs l'ont peut-être déjà rencontré (voir le scénario Une vieille Connaissance). C'est un humain, mais il est mentalement dérangé. Il ne voit en fait que le bon côté des choses. Il trouve normal, par exemple, qu'une communauté de pêcheurs ressemble à des batraciens. Dewey peut être persuadé de les amener au phare pour au moins dix dollars et au prix d'une bonne histoire justifiant qu'ils veuillent aller là-bas.

Tous les pêcheurs voisins de Dewey sont dangereux, violents et sont des hybrides qui sont presque entièrement transformés. Moira ne leur fera pas confiance. A raison.

Si Dewey est occupé ou en mer, le groupe pourra se rabattre sur Walter Bielacki (un humain d'origine polonaise, ancien pêcheur devenu clochard), qui mendie des cigarettes, de l'alcool ou quelques pièces. Il possède toujours son propre bateau, mais n'a que rarement assez d'essence pour le mettre à l'eau. Si les investigateurs le lui demandent quand il est fin saoul, Bielacki acceptera de les amener jusqu'au Rock pour quinze dollars, peut-être même moins si ils lui ont offert à boire au préalable. Pour cinq dollars de plus, Dewey Smith ou Walter Bielacki pourront amener avec eux un ami anonyme qui est un rameur hors pair. Ce dernier pourra les faire accoster sur l'île.

Aucun marin ne fera plus que les amener au phare et les récupérer à la prochaine marée, si le temps le permet. Il n'y aucun endroit permettant d'amarrer un bateau en toute sécurité

à Skivern Rock. S'ils ont une carte, et que le barreur est suffisamment doué, le voyage se passe sans encombre. Sans carte, des tests de Navigation et de Pilotage (bateau) sont nécessaires pour éviter que le bateau ne s'abime sur un rocher. Si cela arrive, des tests de Nage seront requis pour rejoindre Skivern Rock. Le bateau se brisera finalement sur les rochers.

Skivern Rock

L'arrivée

L'ile de Skivern Rock mesure plus de cent mètres de long, et s'élève en deux masses de pierre jumelles, hautes d'environ vingt mètres, au dessus de l'eau à ses extrémités Sud et Nord. Elle se rétrécit entre les deux pitons pour former une sorte d'encoche qui descend à une hauteur de deux mètres au plus bas. La petite île noire a été polie et lavée par les vagues, et des formes et des courbes fantastiques ont été creusés dans ses flancs de basalte. L'intégralité de l'île est devenue comme une sculpture gigantesque. Un phare de vingt-cinq mètres de haut domine la partie nord de l'île. Il est intact, bien que marqué par les ans. Même par temps clément, les vagues s'écrasent sur les flancs de l'île avec violence. La roche est toujours glissante. L'eau bat constamment, comme un rythme cardiaque. Pendant les tempêtes, les vagues semblent capables de tout emporter, et menacent la vie des habitants de l'île.

En mer, Skivern doit être approché par le Nord, puis l'île doit être contournée par l'Ouest pour éviter les récifs. La seule possibilité d'accostage est un quai érodé situé au centre de l'île, dans l'encoche. Sa hauteur ne permet un accostage facile seulement à marée haute. Pour sauter à terre d'un bateau, un test d'Athlétisme réussi sera nécessaire. Si ce test est manqué, l'investigateur perd un point de vie en raison des coupures et écorchures superficielles qu'il subit, mais il arrive tout de même à se hisser sur le petit ponton, puis jusqu'aux marches qui mènent jusqu'au phare situé bien plus haut.

Il n'y a à présent plus d'endroit où attacher les amarres. Le canot doit effectuer le voyage retour vers le navire de pêche et attendre un signal de Skivern Rock pour revenir. Une fois que le bateau à rames a largué les investigateurs, il reprend lentement sa route à travers les rochers vers la haute mer.

Alors qu'il parait être suffisamment éloigné pour être sorti d'affaire, une chose grise et gigantesque surgit subitement de la mer. Le bateau se soulève et tangue un moment, avant qu'un craquement déchire l'air tandis que le bois de sa coque éclate brutalement. Le frêle esquif est attiré par le fond et disparait sous les eaux. La larve stellaire a été liée ici pour empêcher quiconque de quitter l'île. Ceux qui essayent sont attaqués. Par contre, se rendre sur l'île est sans danger.

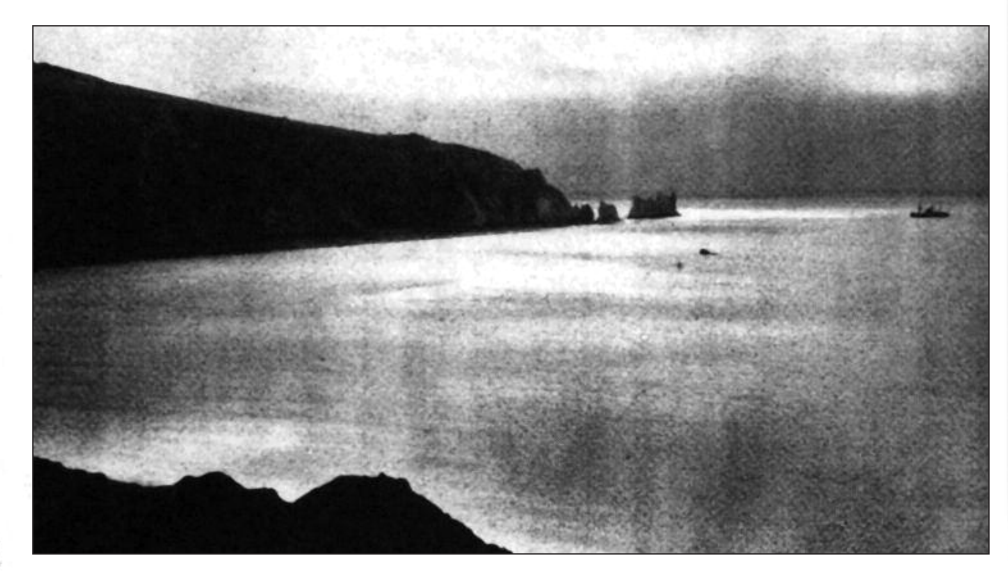
Un test d'Ecouter réussi permet de percevoir les hurlements du rameur, mais ces cris sont bientôt couverts par les cris stridents d'une nuée de mouettes, qui ont remarqué ce qui se passait et qui volent en cercle, guettant les restes. Assister à cette scène coûte 0 /1D2 points de Santé mentale.

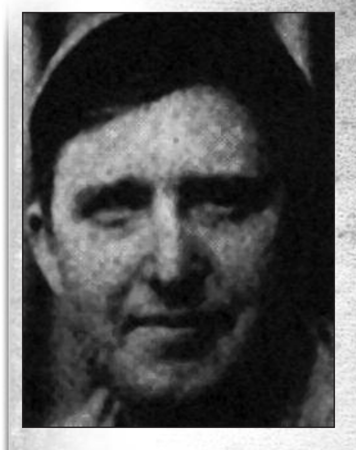
Si le gardien le souhaite, le rameur peut rejoindre Skivern Rock sain et sauf au prix d'un test de Nage réussi. La perte de SAN est faible, car le rameur est habituellement dos à la proue, et ne voit par conséquent presque rien de l'attaque. La perte est de 1 /1D2 points. Aucune statistique n'est fournie pour le rameur, que le gardien pourra souhaiter développer par ailleurs.

Le phare

La mer est de nouveau belle et calme. Les mouettes s'éloignent peu à peu.

Des marches en pierre usées par les ans mènent jusqu'à la porte du phare. La rouille a commencé à affaiblir les parties métalliques de celle-ci, et la peinture a depuis longtemps été décollée par l'air marin. La porte est fermée, mais quelques coups bien placés donnés avec une grosse pierre feront céder le vieux cadenas de fer. La porte s'ouvre sur le premier étage de l'édifice. Il y a cinq niveaux au total dans ce phare en forme de colonne, qui repose sur





Joe Memphis

30 ans, Hybride sournois

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 12
Santé Mentale 00

Compétences

Baratin	50%
Connaissance d'Innsmouth	40%
Discrétion	65%
Négociation	55%
Trouver Objet Caché	75%

Combat

- Bagarre 50%
  Dégâts 1D3+ Impact
- Revolver cal.32 35%
  Dégâts 1D8

Joy Brookes

62 ans, Grand-mère de Moira Brookes, à la sénilité de plus en plus avancée

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 09
Santé Mentale 20

Trouble psychologique : sénilité

Compétences

Connaissance d'Innsmouth	25%
Divaguer	90%
Faire du thé	65%

Combat

Seulement les scores de base



une base de douze mètres de diamètres pour finir à quelques huit mètres de diamètre à son sommet, là où se trouve la grande lampe. Des escaliers de fer en spirale permettent de relier les différents niveaux. Des portes épaisses en forme d'écoutille desservent une pièce par étage. Toutes les fenêtres sont intactes. Le mobilier et les ornements portent eux aussi les marques du temps. Des toiles d'araignée pendent à plusieurs endroits et de la mousse tapisse les murs et les meubles.

Niveau 1 : le rez-de-chaussée du phare sent l'humidité. On y trouve des sacs de charbons empilés, destinés à la cuisine et au chauffage. Certains ont été détériorés par l'humidité ambiante, mais la plus grande partie peut encore être brulée.

Niveau 2 : c'était autrefois la pièce à vivre ainsi que la cuisine. Elle renferme un poêle rongé par la rouille, une table, deux chaises et un placard qui contient des poêles à frire, de la vaisselle et des restes de nourriture moisie.

Sur une étagère se trouvent quelques livres aux pages jaunies qui concernent des sujets comme l'entretien des phares, les règlements nautiques, la météorologie, et les signaux maritimes. On trouve également quelques almanachs datant du milieu des années 1820. Contre le mur, un ancien filet de pêche git aux côtés d'une caisse métallique où sont entassés divers autres articles de pêche.

Sur le mur se trouve une peinture à l'huile craquelée et sale. Elle représente un bateau. Un test réussi de Culture artistique permet de déterminer que le tableau a été peint par un amateur au 19e siècle. La toile est signée Tagg.

Sur une autre partie du mur se trouve un grand coffre à outils, un imperméable en coton huilé craquelé et inutilisable et quelques longueurs de corde épaisse et de chaine de métal.

On peut également trouver le registre du phare, sur lequel sont consignées les tempêtes, les ravitaillements, et les autres visiteurs. Les informations n'ont été portées que par un seul individu, et elles s'arrêtent avec la mort d'Andrew Muir, qui est selon le rapport dû à une noyade accidentelle.

Si les investigateurs examinent avec attention le contenu de cette pièce, ils remarqueront un pot de verre dans le placard de la cuisine, fermé et scellé à la cire. Il contient une étrange matière sèche. Si le sceau de cire est brisé, le contenu révèle une odeur désagréable. Si on le porte à la lumière, on peut distinguer plusieurs couleurs dans la poudre, qui renvoie des éclats métalliques. Ce pot contient la poudre mentionnée brièvement dans le journal de Tagg. Il contient huit doses. Voir Niveau 5.

Niveau 3 : on peut trouver ici deux couchettes aux matelas moisis et deux cantines. L'une d'elles est pleine de vêtements et l'autre contient des pots de peinture séchée, des pinceaux, et des rouleaux de toile. Les investigateurs découvriront également une grille à charbon pour le chauffage. Une autre peinture de bateau est accrochée au mur, et un placard contient d'autres peintures posées sur un chevalet, toutes signées du même artiste. La plupart représentent des bateaux et des paysages marins.

Trois peintures représentent une indienne assise sur un rocher balayé par les vents. Elle porte un talisman. Si les investigateurs ont eu l'occasion de voir le talisman de Moira, un test réussi de Trouver Objet caché leur permettra de remarquer que le talisman sur le tableau est rigoureusement identique au sien. Un placard de métal portant la mention Explosifs contient une dizaine de vieilles fusées de détresse, un trépied de lancement, des fusibles et des bâtons-tempête (qui restent éclairés par grand vent). Si les investigateurs décident de lancer un signal avec l'une de ces fusées, ils devront obtenir un succès sur un test de Volonté pour en sélectionner une qui parvien-

Un sortilège : Invoquer/ Lier un Serviteur des Autres Dieux

La formule de ce sortilège est inscrite dans le journal de Tagg. Faite un résumé des conditions nécessaires pour mettre le sort en place, en essayant de décrire les sensations physiques et mentales qui surviennent durant le lancement.

Un seul serviteur apparait au milieu d'échos qui semblent provenir d'un concert de flutes dément. Le coût en points de magie est variable. Pour chaque point de magie sacrifié, les chances de succès augmentent de 10%. Un résultat de 96-00 est toujours un échec. Chaque lancement du sort coûte également 1D3 points de santé mentale. Le sorcier a également besoin d'un livre sur lequel est écrite la formule du sort. Si une flute enchantée est utilisée, les chances de succès augmentent de 10% pour chaque point de POU investi dans l'objet. Le sorcier peut lancer ce sortilège n'importe où et à une période sans signification sacrée. Des nuits typiques seraient le Solstice d'Eté, Halloween ou la nuit de Walpurgis.

1822 : Le phare est une grande responsabilité, mais ça me permet de profiter de la lumière du jour pour peindre. Hélas, mon compagnon est cet imbécile de Muir. C'est une plaie. Il regarde mes œuvres avec mépris, et tous ces actes semblent dictés par l'envie de m'agacer. Pourquoi ne me fiche-t-il pas la paix ? J'ai peur d'avoir mal choisi la façon de profiter de la solitude.

1822 : Cela fait quatre mois que nous n'avons pas échangé un mot. Il laisse des notes écrites quand c'est mon tour d'aller au bateau.

1824 : la corne de brume est en place. Un autre son pénible dans cet enfer perdu. Au moins Muir a-t-il du me parler quand nous l'avons réparée. En dépit de mon aversion pour lui, entendre sa voix fut bienvenu. Cela faisait trop longtemps que je n'avais pas entendu un son qui ne me remplisse de désespoir. La mer n'est jamais calme. Je quitterai cet endroit dès que possible.

1824 : J'ai entendu une voix de femme. Elle chantait pour moi ! Pas pour Muir. Non, son attention ne lui était pas destinée. Muir m'a parlé ce même jour, et sa voix était comme une roche qui éclate en comparaison. Je déteste ce timbre encore plus que son insolence. La corne de brume est encore en panne.

1824 : Je l'ai vue. J'ai presque cru que c'était un fantôme. C'est une beauté à la mode primitive. Sauvage comme la mer. Elle a posé la main sur moi et j'ai ressenti une joie extatique, mais elle a disparu avant que je ne reprenne mes esprits.

1824 : Je lui ai parlé. Elle me comprend. Elle déteste Muir autant que moi ! Elle veut me sauver de ma solitude comme elle veut que je la sauve de la sienne. Tout ce qu'elle veut, c'est que je cesse de réprimer les instincts que j'ai mis en sommeil depuis deux ans ! C'est ce que je ferai ce soir.

1824 : les autorités se sont contentées de mes explications, mais je l'ai jouée trop fine. Personne ne viendra plus sur l'île avec moi, et cependant je dois retourner à mon aimée.

1825 : Sedna m'a montré le monstre. Mon âme est secouée. Je ne peux en écrire plus.

1825 : Sedna a formulé une nouvelle requête. Que puis-je faire sinon obéir ? Elle veut que j'éteigne la lampe du phare et que la bête se nourrisse. Je ne comprends pas leur lien. Qu'est ce que cela signifie ?

1827 : de nouveau, j'ai été son complice. J'ai occulté la lumière pour treize âmes. Comment ne pas entendre leurs cris dans la tempête ? Les autorités vont poser des questions.

1828 : La chair n'était pas aussi répugnante que je croyais.

1831 : Seize sacrifiés. La bête m'a amené leur magot. Quel bien cela me fait-il ?

1835 : Vingt-huit noyés. L'un d'entre eux a réussi à nager jusqu'au Rocher. Je suis resté à la porte pendant que Sedna le trainait jusqu'à la mer. Son regard me hante.

1837 : Sedna est enceinte !

1838 : L'accouchement a été difficile. J'ai craint pour la vie de mon amour et de mon enfant. Ce n'est pas ce que je craignais. L'enfant est humain. Sedna est en colère contre lui. Je me suis enfui avec lui pendant qu'elle récupérait ses forces. J'ai réussi à héler un pêcheur qui m'a ramené au port. Sedna ne doit pas s'en prendre au bébé. Mon âme est perdue, mais je ne permettrai pas que mon enfant soit damné.

1838 : Winston est en sécurité avec la veuve Brookes. Averill fut compréhensif et amical. Il m'a enseigné sa magie et j'ai pu commencer à échafauder ma trahison. Je couche les détails sur le papier, de peur que j'en oublie certaines nuances. Mais l'autre façon est simple.

1838 : J'ai échoué. Elle a lu dans mes yeux et a su ce que je m'apprêtais à faire. Alors, ni le rituel ni la poudre ne l'ont affectée. Mes stratagèmes m'ont condamné. Elle est toujours vivante. Elle est juste dehors, en train de guider l'une de ses tempêtes. Sa rage se déchaine contre la porte. Sa puissance est immense. Je mérite mon sort. Que Dieu veille sur mon fils.

Aide de jeu : Lumière occultée n°4 - Journal de Tagg

Petite Larve stellaire

FOR	30
CON	25
TAI	40
INT	15
POU	18
DEX	10

Impact	+10
Points de vie	33
Mouvement	20 / 20 (nage)

Attaque
• Tentacules (1D4) 80%
Dégâts 1D6 + 1D3 par tentacule
• Griffes 80%
Dégâts 3D6

Armure: 10 points de peau épaisse, régénère 3 points de vie par round

Sorts : aucun

Compétences
Discrétion 10%

Perte de SAN : 3/ 1D20 points

Sedna

Femelle Profond quasi-immortelle, prêtresse d'Hydra

FOR	32
CON	25
TAI	25
INT	18
POU	21
DEX	13

Impact	+10
Points de vie	21
Mouvement	08 / 10 (nage)

Attaques
• Griffes 50%
Dégâts 1D6 + Impact
• Lance 60%
Dégâts 1D6 + Impact

Armure: 4 points de peau écailleuse
Sorts : Altérer le Climat, Attirer des Poissons, Bouillon des Profondeurs, Chant de l'âme, Chant des Sirènes, Contacter un Profond, Contacter Mère Hydra, Vague d'Oubli.

Artefact : Sifflet de Malédiction

Perte de SAN : 1/1D6+1

dra à s'élever dans le ciel avant d'exploser et de lancer ainsi le signal. Une fusée fournira un signal significatif la nuit, même si le feu produit est faible. Si le test de Volonté est raté, la poudre noire est trop vieille pour opérer. Si une catastrophe est obtenue, une étincelle fait exploser la fusée immédiatement, infligeant 1D3 + 1D3 points de dommages par brulure à la personne qui a allumé la mèche. Mettre le feu à toutes les fusées en même temps provoquerait une explosion importante, qui causerait 6D6 points de dégâts dans un rayon de 3 mètres. La poudre noire est un explosif puissant, mais instable si on le compare à dynamite. Un test de Connaissance ou de Sciences formelles : Chimie révèlera ce dernier point.

Niveau 4 : cet étage servait à l'origine de réserve de carburant. Sept grands fûts de bois renfermaient de l'huile de baleine pour alimenter la lumière du phare (le kérosène ne serait utilisé couramment qu'après 1860). Cinq fûts sont remplis d'un liquide aigre-doux. Deux autres sont vides et sont tombés en morceaux après avoir séché. Un test de Trouver Objet caché réussi permet aux investigateurs de remarquer des sortes de petites briques sales dans l'un des tonneaux vides. Ces petites briques sont en fait des lingots d'argent (il y en a vingt en tout) que Tagg avait caché là. Si Moira trouve ou apprend l'existence de ces lingots, la cupidité pourra prendre le dessus sur sa prudence.

La pièce contient également suffisamment de pièces de rechanges pour réparer et faire fonctionner l'imposante lumière du phare.

Niveau 5 : les escaliers débouchent sur une cage de verre qui accueille la lampe du phare. Une petite porte ouvre sur une passerelle circulaire qui fait le tour de la lampe. La mer se trouve quelques cinquante mètres au-dessous, une vision vertigineuse. On distingue aisément Innsmouth, et même Newburyport au Nord. Au Sud, on voit briller Kingsport Head.

Dans le local se trouve la grande lampe proprement dite, la grande lentille qui reflète la lumière et les éléments en cuivre du système ingénieux qui permet à la lumière de la lampe de balayer automatiquement les flots. Le mouvement de la lampe peut être réglé voire arrêté, en fonction des choix du gardien du phare. La lampe nécessite une attention particulière, mais elle pourra être remise en service grâce à un test de Métier : Mécanique réussi.

A l'intérieur du local qui accueille la lentille, posé sur la lampe, se trouve le journal épais de Bartholomew Tagg, comme il est indiqué sur la première page du recueil. Des passages intéressants sont reproduits : *consultez l'Aide de Jeu : Lumière Occultée n°4*. L'encre a bruni avec l'âge et des parties sont à présent illisibles. L'écriture est identique à celle qui a renseigné le registre du phare, que l'on peut trouver au niveau 3.

Des renseignements importants peuvent être trouvés dans le journal de Tagg, comme ce qui apparait être un sortilège du Mythe écrit après le dernier passage de 1838. La formule du sortilège n'est pas reproduite dans les aides de jeu. En deux mots, elle décrit une méthode simple pour « invoquer le démon joueur de flûte » : le sortilège Contacter un Serviteur des Dieux, dont le résumé est fourni en encadré.

Une heure sera nécessaire pour lire le journal. Cette lecture coûte 0/1 points de Santé mentale, et permet de gagner 2% en Mythe de Cthulhu.

Le temple d'Hydra : Sedna apparait

A l'extrémité Sud de l'île se trouvent les restes rouillés et tordus d'une corne de brume qui enjambent une cheminée naturelle creusée dans la roche. Ce passage étroit descend jusqu'à une caverne sous-marine.

L'air qui remonte régulièrement de la caverne est chargé d'odeurs nauséabondes de poisson mort. Des vents gémissants s'engouffrent. La caverne que dessert le passage est sèche, excepté durant les marées vraiment hautes. Les investigateurs peuvent descendre grâce à un test d'Athlétisme réussi. Un passage serpente de la caverne jusqu'à la mer, permettant au vent de s'engouffrer. Un autre tunnel plus grand et rempli d'eau amène à la tanière de Sedna, un repaire immergé situé plus bas que le niveau minimum des marées.

La chambre la plus haute est le temple dédié à Hydra. Des gravures et des peintures chamaniques, qui présentent des similitudes avec celles de Fish-Head Rock, représentent Hydra au sein de scènes blasphématoires. Les contempler coûte 0/1D3 points de santé mentale.

Sitôt que Moira posera le pied sur l'île, elle ressentira une forte attraction pour cette partie de l'île. Dès qu'elle pourra, peut-être pendant que les investigateurs explorent le phare, elle se rendra seule jusqu'à la cheminée creusée dans la roche et l'empruntera. Elle reconnaitra l'ambiance de l'endroit dont elle a rêvé et dont elle ne se souvient qu'à moitié. Elle ressentira le besoin de passer du temps seule dans cet endroit. Quand elle y parviendra, là, dans l'obscurité, entourée par l'odeur de la mer, ses ancêtres seront attirés à elle par le lien du sang et la présence du talisman. Ils viendront la rencontrer pour la première fois. Si Moira dort sur l'île, Sedna utilise le sort Envoyer les Rêves pour lui faire ressentir la gloire des Profonds, et pour la familiariser avec le pouvoir terrifiant de la larve stellaire. La réceptivité de Moira convainc rapidement Sedna de la piété de sa descendante et de son respect pour Hydra.

Sedna devrait rester dans l'ombre, si possible. Faites intervenir Moira, que les investigateurs connaissent déjà, pour expliquer ce qu'est la larve stellaire et son rôle. Elle pourra simplement leur dire qu'ils sont tous coincés sur l'île, sans entrer dans les détails. Cette information lui est venue dans une vision. Pour motiver les investigateurs, elle mentira, indiquant que la larve stellaire ne tarderait pas à les détruire tous s'ils ne parviennent pas à la détruire d'abord.

Sedna a déjà essayé de tuer la larve stellaire, mais le monstre régénère trop rapidement et nage trop vite pour elle. Elle espère que les investigateurs pourront la débarrasser de cette horreur. Si elle en ressent le besoin, elle apparaitra à leurs yeux sous la forme d'une indienne, l'apparence grâce à laquelle elle a séduit Tagg.

Si les investigateurs attaquent délibérément Sedna, Moira tentera de s'interposer. Sedna ne montrera aucune pitié pour les investigateurs si ces derniers la blessent ou s'en prennent à Moira. Elle les tuera elle-même ou les précipitera vers la larve stellaire.

La larve stellaire

La larve stellaire peut être détruite de plusieurs façons, chacune étant potentiellement dangereuse, mais pas impossible.

un feu intense, comme celui que l'on peut obtenir en utilisant les barils de carburant de la réserve du phare, conjugué à des fusées de détresse, peut faire l'affaire. Dans ce cas, le gardien devra faire en sorte qu'un autre canot leur soit envoyé à Skivern Rock. Le groupe pourra peut-être communiquer par signaux avec leur passeur et celui-ci (au prix d'un test de Volonté réussi) pourra dans ce cas envoyer un canot vers l'ile. Dewey ou Walter pourront avoir avec eux un pistolet de détresse si nécessaire. Une telle explosion pourra causer 40 points de dégâts, suffisamment pour tuer la chose qui attend dans les eaux.

La Poussière Funeste est mentionnée dans le journal de Tagg. C'est une poudre très puissante, mais le journal ne précise pas ce que c'est ou comment l'utiliser. Un test de Mythe de Cthulhu réussi permettra d'identifier ses propriétés générales. Sedna pourra se rappeler l'utilisation irraisonnée de Tagg et deviner à quoi elle sert. Chaque dose permet une attaque causant 2D6 points de dégâts, et huit doses sont disponibles. Les armures ne sont d'aucune utilité contre la poudre. La Poudre de Bannissement peut être lancée comme une poudre en suspension sous l'eau par un nageur prêt à risquer la mort, ou peut être injectée à distance grâce à une lance ou une fusée et un dispositif permettant de fixer la poudre sur la pointe (colle, gélatine, sac, etc.). Contacter un Serviteur des Autres Dieux : si le contact est noué avec succès, le Serviteur pourra briser le lien qui retient la larve stellaire sans retard. Toutefois, le Serviteur pourra demander quelque chose en retour, ou se retirer rapidement, en promettant de revenir bientôt pour réclamer son dû. « Bientôt », sur l'échelle d'une telle créature, peut signifier un temps très long. Cette promesse peut par conséquent rester une épée de Damoclès au-dessus de la tête des investigateurs jusqu'à ce le gardien décide du prix à payer. Peut-être une condition préalable devra-t-elle être satisfaite avant ?

A l'appréciation du gardien, d'autres solutions peuvent être envisagées. Par exemple, il existe une mince possibilité pour qu'Hydra intervienne et brise le lien si les investigateurs se convertissent à son culte. Laissez ces derniers effectuer leurs propres choix, mais chaque choix doit s'accompagner d'une contrepartie.

Un affrontement entre Sedna et la larve stellaire reste une possibilité, mais devra faire l'objet d'une explication détaillée. Les investigateurs devront pouvoir participer d'une manière ou d'une autre, ou cela ne constituera pas une fin réussie.

Conclusion

Si les investigateurs s'attirent les bonnes grâces de Sedna en l'aidant à détruire la larve stellaire et qu'ils ne se montrent pas violents avec elle, elle les récompensera en les laissant repartir de l'île sains et saufs. Pour les aider, elle tuera l'équipage du bateau de pêche le plus proche et tirera l'embarcation jusqu'à Skivern Rock. Si les investigateurs apprennent qu'ils sont indirectement responsables de ces nouvelles tueries, ils perdront chacun 0/1D2 points de SAN pour chaque marin tué.

Après avoir rejoint la terre ferme, les investigateurs pourront se voir accorder 1D4% en Connaissance d'Innsmouth grâce à ce qu'ils auront appris. S'ils ont tué, relâché la larve stellaire ou plus généralement s'ils sont parvenus à s'en débarrasser, ils gagneront 1D20 points de santé mentale s'ils ont assisté à la scène. Tuer Sedna rapporte 1D6+1 points si elle a pris l'initiative de l'attaque, mais aucun gain ne sera accordé s'ils l'ont tué de leur propre chef après avoir appris son histoire.

Un sortilège : Poussière Funeste d'Hermès Trimégiste

Il s'agit de la poudre mentionnée dans le journal de Tagg. Ce qui suit est un résumé du sortilège comme décrit dans les règles de l'Appel de Cthulhu, et pas la retranscription du journal. Une fois cette poudre utilisée, il n'y a aucune façon d'apprendre à en créer de nouveau. Cette poudre affecte les larves stellaires, mais pas les Profonds.

La poudre n'affecte que les créatures d'origine extraterrestre (ce qui exclut les cthoniens, les Profonds, les goules, les humains, les habitants des sables, le peuple serpent, les serviteurs de Glaaki, les zombies... mais pas les choses très anciennes, les polypes volants, les shoggoths, les larves stellaires…). Lancer le sort de création coûte 4 points de magie mais pas de santé mentale. Après qu'elle a été crée, la poudre dorée peut être utilisée par n'importe qui. Seules les créatures les plus puissantes pourront continuer à lutter après avoir subi ses effets.

Pour appliquer la poudre sur une cible, celle-ci devra se trouver à porter de lancer ou un autre moyen de projection devra être utilisé. Un dispositif permettant d'injecter la poudre à distance ou de le disperser peut fonctionner, de même qu'un simple lancer. Un courant d'air puissant peut faire le même effet qu'un jet. Un fort courant marin peut également fonctionner. Chaque contact brûle la créature extraterrestre et lui inflige 2D6 points de dommages. Les armures ne protègent pas contre la poudre. Si le lancer est raté, les volutes laissés par la poudre feront tout de même un point de dégât. La créature échappera à tout dommage uniquement si le test d'Athlétisme pour lancer est un échec critique.

Les effets de la poudre sont horribles, et assister aux ravages qu'elle inflige coûte 0 /1D3 points de Santé mentale. La créature tressaute et s'affaisse, en poussant parfois des hurlements. Son corps fume et brûle comme s'il était dévoré par un acide puissant.

La formule de la poussière requiert huit ingrédients communs dont la combinaison pèse environ un kilogramme. Soixante grammes de poudre sont suffisants pour porter une attaque. Seize attaques sont donc disponibles chaque fois que la substance est créée. Un test réussi de Chimie, Médecine ou Pharmacologie est requis pour préparer la mixture de façon adéquate. Faites effectuer ce test en secret, et gardez le résultat par devers vous jusqu'à ce qu'une attaque soit portée. Personne ne doit savoir si le mélange a été réussi ou s'il sera inefficace.



Scénarios

Le Raid sur Innsmouth





Le Raid sur Innsmouth : chapitre 1

L'évasion d'Innsmouth

Où une enquête sur un jeune épicier disparu amène à une course-poursuite effrénée dans les rues d'une ville hostile.

À l'affiche

Brian Burnham
Cet ancien mauvais garçon d'Arkham semblait rangé des voitures, mais la passion pour une jeune hybride a réveillé en lui ses tendances malhonnêtes. Emprisonné à Innsmouth, il ne pourra être tiré de ce mauvais pas que par les investigateurs. Mais même ses sauveteurs devront alors composer avec son caractère instable.

Ruth Billingham
Cette jeune hybride tente depuis de nombreuses années de trouver un chevalier servant qui l'emmènerait loin du cloaque qu'est Innsmouth. Elle n'est pas vraiment étouffée par les scrupules et envisage toute personne comme un moyen d'évasion potentiel.

Thomas Waite
Cet humain, frère du tristement célèbre Ephraim Waite, a vécu une vie de malheur, marié de force à une femelle Profond infanticide. Pour couronner le tout, voilà que de jeunes écervelées tentent de forcer son coffre-fort.

Innsmouth
Véritable adversaire, la ville se dresse sur le chemin des investigateurs comme un monstre tentaculaire. Même ceux qui la connaissent déjà un peu ne pouvaient se douter de l'horreur qu'elle dissimulait.

Lucas Mackey
Cet agent fédéral mène une enquête sous couverture à Innsmouth. Il pourra se révéler un allié précieux pour des investigateurs en fuite.

En quelques mots…

Brian Burnham, un jeune garçon au passé turbulent, est à présent un jeune employé modèle de la chaîne d'épiceries First National. Il a été récemment promu au poste de gérant dans la ville si particulière d'Innsmouth. Là, il fait la rencontre de la ravissante hybride Ruth Billingham, qui ne rêve que d'une chose : quitter sa ville natale. L'amour réveille alors de vieux instincts chez le jeune Brian qui, en compagnie de sa bien-aimée, se lance dans un cambriolage hasardeux qui finit en désastre : la jeune fille est renvoyée dans sa famille, tandis que le garçon est emprisonné, en attendant d'être sacrifié à la divinité des Profonds, Père Dagon.
Les investigateurs seront vraisemblablement mis à contribution pour retrouver la trace du jeune employé. Le retrouver ne sera malheureusement pas gage de victoire, mais marquera au contraire le début des véritables ennuis pour les investigateurs. Pourchassés par une ville en colère, ils devront utiliser toutes leurs ressources pour sortir en vie de cette équipée.

Implication des investigateurs

Ce scénario convient particulièrement à des enquêteurs privés mais il existe de nombreuses pistes pour relier d'autres personnages à l'histoire.
Ils pourront être engagés par Arthur Anderson, le responsable régional de la chaine qui emploie Brian Burnham.
Henry Armittage, de l'Université Miskatonic, pourra faire appel à eux pour aider les parents de Brian, de vieux amis.
Ils pourront être eux-mêmes d'anciens camarades de Brian, ou des amis de la famille.
Comme tout bon investigateur, ils seront peut-être intrigués par cette histoire.

Enjeux et récompenses

- **Parvenir à retrouver Brian Burnham et le sortir de prison** : certes, le jeune homme s'est rendu coupable d'un cambriolage, mais est-ce une raison suffisante pour le laisser dévorer par une monstruosité marine ?
- **Repartir d'Innsmouth vivants** : cette enquête est un vrai traquenard. Confrontés à des ennemis supérieurs en nombre, sur un terrain peu favorable, les investigateurs devraient s'estimer heureux s'ils parviennent à sortir indemnes d'Innsmouth.
- **Glaner des informations sur la ville maudite** : si tant est qu'ils en aient l'opportunité, les investigateurs pourraient réunir une somme de preuves suffisantes pour déclencher un assaut général de l'armée américaine sur Innsmouth.

Ambiance

Ce scénario débute comme une enquête presque classique, mais à Innsmouth, rien ne se déroule vraiment comme on le souhaite. Laissez planer une menace sourde sur les investigateurs. Innsmouth est une ville de non-dits, de silences pesants et de menaces voilées.
S'ils parviennent à sortir Brian de prison, ou s'ils assistent à sa mise à mort, les investigateurs se retrouveront dans le rôle peu enviable de la proie traquée par un nombre trop important de chasseurs. Les dernières scènes devront trancher avec l'ambiance confidentielle du début de l'aventure : la poursuite devra être spectaculaire, dramatique, et ne devra laisser aucun répit aux investigateurs. Dans la nuit d'Innsmouth, rien ne devra être facile, et il est probable qu'un ou plusieurs investigateurs y laissent la vie.
Enfin, vous pouvez ajouter du piment en obligeant les investigateurs à composer avec le caractère instable de Brian Burnham. Laissez les croire que leur plan est parfait, et déclenchez l'un de ces actes irrationnels dont le jeune homme est capable pour réduire à néant leurs efforts.

Fiche technique

Investigation
Action
Exploration
Interaction
Mythe



Style de jeu	**Investigation Occulte**
Difficulté	Chevroné
Durée estimée	
Nombre de joueurs	
Type de personnages	Enquêteurs
Époque	1927

Ce scénario suppose que les investigateurs habitent ou travaillent dans la région d'Arkham, Massachussets, et qu'ils possèdent une bonne connaissance de la vallée du Miskatonic et de ses environs. Dans le cas contraire, le gardien devra effectuer un petit travail d'adaptation pour amener les enquêteurs dans l'histoire.

Les investigateurs seront chargés de retrouver un jeune homme nommé Brian Burnham. Celui-ci, âgé de 18 ans, était le gérant de l'épicerie First National d'Innsmouth. Il a disparu dans des circonstances étranges et n'a plus donné signe de vie depuis. Les enquêteurs devront se rendre dans la ville portuaire, l'explorer et apprendre quelques uns de ses secrets, avant d'essayer de libérer Brian et de parvenir à sortir sains et saufs de cet enfer.

Bien que cette aventure fasse déjà appel à de nombreux personnages de la ville, il est conseillé au gardien de piocher dans le Guide d'Innsmouth et d'en ajouter d'autres. Il pourra s'agir de personnes que les investigateurs ont déjà rencontrées au cours des aventures précédentes, ou bien de parfaits étrangers. Ces individus pourront alternativement leur offrir leur aide ou leur mettre des bâtons dans les roues en fonction de leurs propres motivations et impératifs. Il faudra également tenir compte de leur éventuel passé commun avec les investigateurs.

Un des personnages qui apparaitra brièvement dans ce scénario est Lucas Mackey, un agent du Trésor qui mène une enquête sous la couverture d'un inspecteur du travail. Un événement qui se déroule au cours du scénario le met en scène, mais quoi qu'il arrive, le gardien devra absolument s'assurer que les investigateurs croisent son chemin au moins une fois. En effet, c'est à la suite d'un rapport écrit de sa main que le gouvernement les contactera et leur demandera de participer au raid sur Innsmouth.

Cette aventure est supposée démarrer fin octobre, mais le gardien pourra modifier cette date à sa convenance. Tel qu'il est écrit, le scénario situe le sacrifice dans le cadre d'une cérémonie qui se tient tous les ans à la Toussaint. Toutefois, le gardien pourra décider qu'il a lieu à une autre date de l'année pour respecter la trame temporelle de sa campagne. De toute façon, Dagon ne refuse jamais un sacrifice.

Informations destinées au gardien

Brian Burnham était le gérant de la petite épicerie First National D'Innsmouth, qui appartient à une chaîne en pleine expansion sur la côte Est. Son responsable régional est Arthur Anderson, un homme originaire d'Arkham, qui supervise les magasins d'Arkham, de Kingsport, et d'Innsmouth. Il veillera bientôt à l'ouverture de celui d'Ipswich.

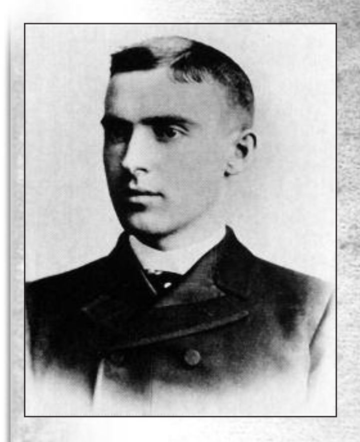
Brian est né et a été élevé à Arkham. Adolescent, il fit partie d'une bande de jeunes irlandais connus sous le nom de « Finns ». A l'âge de quinze ans, il passa une nuit en prison après une équipée sauvage durant laquelle ses camarades et lui accumulèrent les infractions, allant jusqu'à molester et détrousser un étudiant de l'Université Miskatonic (un vol qui rapporta à Brian et ses acolytes à peine plus de cinq dollars). Cette nuit fut son dernier contact avec les autorités. Depuis, il semble être devenu un garçon honnête, dur à la tâche, et sérieux. Il commença comme simple magasinier dans le magasin de la First National d'Arkham, effectuant des travaux ingrats de nettoyage et de rangement, mais il fut finalement choisi pour gérer la nouvelle succursale qui ouvrait ses portes dans la ville voisine d'Innsmouth.

Ce ne sont pas uniquement les qualités de Brian qui amenèrent cette promotion. La vérité est que les responsables de la First National ne croulaient pas vraiment sous les candidatures. Depuis longtemps, la ville est l'objet de rumeurs inquiétantes, et peu d'étrangers osent y rester plus de quelques heures. Le pasteur de Brian, le Dr Ezekiel Wallace de l'église méthodiste Asbury d'Arkham, quand il fut mis au courant du poste que s'apprêtait à occuper le jeune homme, alla jusqu'à lui déconseiller d'accepter. Finalement, il lui recommanda de ne pas habiter Innsmouth même et prit des dispositions pour qu'il puisse loger dans une famille d'Ipswich de sa connaissance.

Burnham, une fois sur place, fit du bon travail, et malgré les ventes décevantes, ne relâcha pas ses efforts. Compte tenu de la situation économique difficile à Innsmouth, la chaîne n'espérait pas vraiment de meilleurs résultats. En outre, la boutique, tout comme son gérant, jouit d'une certaine popularité auprès de la population humaine de la ville, car c'est le seul établissement commercial qui n'est pas aux mains des hybrides.

Quelques semaines seulement après son arrivée à Innsmouth, Brian rencontra la jeune Ruth Billingham, la fille sensuelle de Warren Billingham, le propriétaire fortuné d'une conserverie de poissons locale. Ruth est âgée de 17 ans et ne supporte plus la vie monotone de la petite ville. Elle cherchait depuis longtemps un moyen de quitter Innsmouth. Elle n'a pas encore conscience du sang souillé qui coule dans ses veines et ne sait rien des secrets d'Innsmouth, ou peu s'en faut. Il ne lui fallut pas longtemps pour convaincre le jeune et viril Brian de l'aider dans son entreprise. Ils se mirent tous deux à échafauder des plans pour filer vers New York, décidant même de voler une voiture pour prendre la fuite plus rapidement. Seule ombre au tableau, ils n'avaient que peu d'argent et Brian n'était pas sur du temps qu'il leur faudrait pour trouver du travail une fois arrivés dans la métropole.

Depuis des années, le père de Ruth lui parlait d'un « trésor » gardé par Thomas Waite dans un coffre-fort, situé au fond de sa boutique. La jeune fille pensait qu'il s'agissait d'or ou d'argent, mais elle ne se doutait pas que ce fameux trésor n'est en fait rien de plus qu'un vieux livre. Brian prétendit s'y connaître un peu en ouverture de coffre-fort et c'est ainsi que le couple décida de cambrioler le magasin de Waite avant de s'enfuir de la ville.



Brian Burnham

18 ans, gérant de l'épicerie First National d'Innsmouth

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	35

Compétences

Baratin	65 %
Comptabilité	45 %
Conduite	45 %
Connaissance d'Innsmouth	15 %
Crédit	30 %
Démarrer une voiture avec les câbles	75 %
Discrétion	65 %
Négociation	55 %
Métier : Mécanique	35 %
Métier : Pickpocket	25 %
Métier : serrurerie	45 %
Se cacher	60 %
Trouver Objet Cacher	55 %



La bande des Finns



Ruth Billingham

17 ans, jeune hybride attrayante

Caractéristiques

APP	17	Prestance	85 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	09
Santé Mentale	20

Compétences

Athlétisme	55 %
Baratin	65 %
Connaissance d'Innsmouth	25 %
Ecouter	40 %
Natation	70 %
Sciences occultes	15 %
Se cacher	50 %
Séduction	55 %

Malheureusement, Brian avait surestimé ses compétences de casseur de coffre. Après plusieurs heures passées à fouiner et à s'acharner sans succès sur le coffre à coups de burin ou de marteau, et à grands renforts de jurons, les deux jeunes gens furent repérés par des voisins surpris d'entendre des bruits provenir de l'arrière-boutique obscure de Waite. Les voleurs furent arrêtés et séparés. Ruth fut renvoyée chez son père et Brian incarcéré dans la noirceur humide de la prison d'Innsmouth.

Quand Brian fut finalement porté disparu par Arthur Anderson, la police municipale d'Innsmouth déclara à la police de l'Etat que le jeune homme avait été pris en flagrant délit de cambriolage au magasin de Thomas Waite, mais qu'il avait réussi à fausser compagnie aux agents et à s'échapper à bord d'une voiture volée. Il n'a pas été revu depuis. La police d'Etat prit connaissance du casier judiciaire de Brian à Arkham, et au vu de ce qu'elle y trouva, accepta cette version des faits malgré les protestations virulentes de sa famille et d'Anderson.

La fête d'Halloween approchant, les habitants d'Innsmouth font des préparatifs pour le sacrifice à Père Dagon prévu durant la cérémonie. Pendant ce temps, le prisonnier, ne sachant pas ce quel sort on lui réserve, tourne en rond dans sa cellule, fumant cigarette sur cigarette en attendant que l'on veuille bien le laisser appeler ses proches.

Implication des investigateurs

Les investigateurs peuvent intervenir dans cette histoire de plusieurs manières, que ce soit par une rencontre fortuite avec Arthur Anderson, un appel à l'aide de la famille inquiète de Brian ou du Dr Armittage, de l'Université Miskatonic, ou encore par la bonne vieille méthode des articles de journaux qui évoquent l'affaire en des termes alarmants. Le gardien pourra combiner toutes ces possibilités. Les paragraphes qui suivent peuvent être par conséquent utilisés dans le cadre d'une introduction, mais aussi comme des éléments d'informations glanés lors des recherches des investigateurs.

La rencontre accidentelle avec Anderson, dans tous les sens du terme, est supposée intervenir immédiatement après que celui-ci ait découvert la disparition de Burnham. Si les investigateurs sont contactés directement par la famille ou par d'autres personnes, ils ne feront la connaissance du responsable régional de la First National que le jour suivant sa déposition à la police.

Arthur Anderson

La façon la plus déroutante pour commencer cette aventure est de mettre en scène un accident de voiture impliquant les investigateurs et Anderson. Celui-ci, responsable régional de la chaine d'épiceries First National est extrêmement troublé. Il revient à peine d'Innsmouth où il a constaté la disparition de son employé. Les investigateurs peuvent être de simples témoins de l'accident ou être impliqués dans leur propre véhicule, peut-être même en étant légèrement blessés dans l'accident.

Un Arthur Anderson bouleversé

La voiture d'Anderson dévale la rue à toute allure, 30 km/h au moins au-dessus de la vitesse autorisée. Dans un virage à droite assez marqué, il perd momentanément le contrôle du véhicule et franchit la ligne médiane pour

Aventures à Innsmouth

Ce supplément propose au gardien des scénarios complets ayant pour décor la ville maudite, tout d'abord par petites touches, puis en entrant au cours de l'Evasion véritablement dans le vif du sujet. Il pourra souhaiter en construire d'autres, soit en utilisant le chapitre Germes d'Horreur, situé à la fin de cet ouvrage, soit en inventant des histoires de son cru. Néanmoins, il est conseillé au gardien de veiller à ce que la découverte d'Innsmouth par les investigateurs soit progressive. En effet, si ces derniers apprennent trop de choses trop rapidement, les anciens de la ville risquent de réagir brutalement et de prendre toutes les mesures nécessaires pour les empêcher de nuire dès qu'ils oseront remettre les pieds en ville. La mort ou la prison attendent traditionnellement les imprudents et les curieux. Le gardien devra donc limiter la découverte de la ville par les investigateurs en commençant par les impliquer dans des aventures mineures, en s'inspirant des aventures précédant celle-ci, avant de les laisser percer certains secrets les mieux gardés d'Innsmouth.

Compte tenu de ce qui précède, il serait opportun de faire créer à chaque joueur un ou deux investigateurs supplémentaires où leur personnage principal se verrait dans l'impossibilité de retourner en ville sans risquer sa vie, ou s'il était emprisonné à la suite de certaines de ses actions à Innsmouth. Il ne faudra jamais perdre de vue qu'Innsmouth, malgré son originalité, est une vraie ville. Ses habitants sont des citoyens américains qui ont droit à la protection de la police et qui peuvent porter plainte devant les tribunaux. Des justifications basées sur la présence de « monstres en ville » ne seront pas d'un grand secours face à des accusations de meurtre ou d'un autre crime grave, à moins que la stratégie soit d'être interné. On ne doit pas oublier non plus que de nombreux citoyens d'Innsmouth seront volontaires pour témoigner à charge, n'hésitant pas un instant à mentir si nécessaire. Le gouvernement pourra peut-être influer, dans une certaine mesure, sur le déroulement du procès, mais certainement pas avant d'être fin prêt à lancer le raid sur la ville. En attendant, l'investigateur risque fort de moisir en prison pendant plusieurs mois.

L'Evasion d'Innsmouth peut servir de scénario d'introduction, mais son dénouement, même s'il est favorable, signifiera probablement que les investigateurs ne pourront plus jamais venir en ville sans risquer leur vie, et il est donc conseillé de commencer par des aventures moins extrêmes.

Les ébauches de scénario du chapitre Germes d'Horreur sont réparties en trois catégories. La première regroupe les aventures qui peuvent faire office d'introduction. La deuxième nécessite que les investigateurs soient connus des habitants. La troisième, enfin, rassemble quelques récits qui peuvent prendre place après le point d'orgue que constitue *le Raid sur Innsmouth.*

Le Raid reconstitue l'offensive militaire menée par le gouvernement en février 1928. On partira du principe que les opérations seront couronnées de succès, qui se traduira par l'arrestation et l'incarcération de la majorité des hybrides de la ville, et qui mettra un terme au règne de terreur des Profonds. En raison des bouleversements qu'implique ce scénario, il est conseillé au gardien de ne le faire jouer qu'une fois qu'il est sur d'avoir épuisé les possibilités d'aventures qu'offre la ville. Après l'action militaire, Innsmouth ne sera plus jamais la même.

Si on se réfère à la nouvelle de Lovecraft « Le Cauchemar d'Innsmouth », le raid se déroule en février 1928. Dans le cadre du présent ouvrage, nous avons choisi de ne arrêter de date précise. Le gardien est donc libre de le situer au moment qui conviendra le mieux à sa campagne.

se retrouver de l'autre côté de la chaussée. Les investigateurs qui arrivent en sens inverse sont autorisés à effecteur un test de Conduite. Un succès indique qu'ils ont réussi à freiner à temps pour limiter les effets de la collision à quelques rayures et un peu de tôle froissée. Un échec indique qu'un choc plus sérieux survient, qui inflige à chaque passager 1D2-1 points de dommages. Dans tous les cas, un jet de vapeur s'échappe du radiateur éventré.

Anderson émerge en tremblant de sa voiture. La peur se lit sur son visage, mais il ne semble pas du tout concerné par les dégâts qu'il a causés. Il se met à parler à un rythme si effréné qu'il en est presque incompréhensible, et bredouille quelque chose au sujet d'un jeune homme qui aurait disparu d'une boutique à Innsmouth.

« Toutes les lumières étaient allumées, je me suis dit qu'il devait se trouver à l'intérieur, même si l'heure de la fermeture était passée. Je suis entré, pensant qu'il était resté travailler tard dans l'arrière-boutique. J'ai tout de suite senti une odeur de poisson bizarre, très forte, à peine supportable. Il ne semblait y avoir personne. Je n'ai pas peur d'avouer que ça m'a terrifié, après tout ce que j'avais entendu au sujet de cette ville.

« Quoi qu'il en soit, le tiroir-caisse avait été forcé et vidé. J'ai jeté un coup d'œil dans l'arrière-boutique, et j'ai appelé Brian deux ou trois fois, mais personne n'a répondu. J'en avais assez vu. Je me suis précipité dehors, j'ai sauté dans ma voiture et j'ai fait tout le chemin de retour d'un seul trait. Quelque chose de pas normal est arrivé là-bas. Je dois prévenir la police. »

Anderson quitte alors les lieux à pied et prend la direction du poste de police d'Arkham qui se trouve non loin de là. Il a, semble-t-il, complètement oublié l'accident.

Les investigateurs qui examinent son véhicule y trouvent des factures de la chaîne First National. Des papiers dans la boite à gants confirment qu'Arthur Anderson est bien le propriétaire de la voiture.

Peu de temps après, un agent de la police d'Arkham arrive sur place. Il vient mener l'enquête sur la collision et interrogera les investigateurs avant de faire emmener la voiture accidentée d'Anderson, au dépôt du commissariat.

Un Arthur Anderson plus calme

Si Anderson cherche de lui-même l'aide des investigateurs, ces derniers ne le rencontreront que le lendemain. Il sera alors beaucoup plus raisonnable. La police d'Arkham a contacté la police de l'Etat du Massachussets, qui a envoyé des agents mener une enquête à Innsmouth. Les autorités locales ont alors indiqué à leurs homologues que Brian avait été pris en flagrant délit de cambriolage et qu'il avait pris la fuite à bord d'une voiture volée. Anderson connaissait les démêlés de jeunesse du jeune homme avec la justice, et après une nuit de réflexion, il semble moins convaincu qu'il s'agit d'un coup fourré.

« Peut-être après tout qu'il a vraiment fait ça. Mais pourquoi a-t-il forcé la caisse ? Il avait la clé ! C'est la seule chose que je ne comprends pas. »

Malgré tout, il paraît encore très préoccupé à l'idée que quelque chose ait pu arriver à l'un de ses employés. Si les investigateurs acceptent de s'intéresser à cette affaire, il fera de son mieux pour les aider.

Un test de Psychologie réussi révèlera qu'Anderson se sent coupable. Il s'attribue peut-être la responsabilité d'avoir envoyé le jeune homme à Innsmouth. Apparemment, il sait peu de choses sur la ville mais il est au courant des rumeurs peu amènes qui circulent à voix basse sur les habitants dégénérés qui y vivent. Tout au long de leur entrevue, Anderson répètera avec conviction que Brian avait des états de service exemplaires et qu'il n'avait jamais donné de raison de douter de lui. Il affirmera que c'est la volonté du garçon de travailler dur qui a motivé sa nomination à Innsmouth.

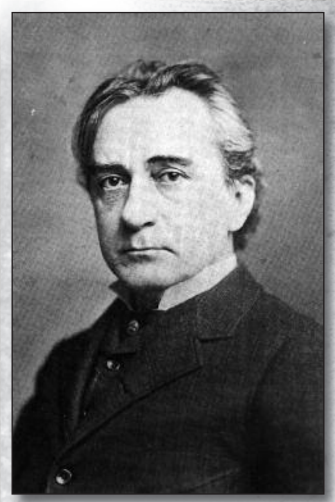
Anderson a examiné les relevés d'inventaires et les documents de vente, et rien ne semblait manquer dans la boutique, si ce n'est l'argent de la caisse. La somme n'excédait pas 50 dollars.

Un article de journal

Le lendemain de la possible rencontre accidentelle avec Anderson, un article de journal (*voir Aide de jeu : Evasion n°1*) relate la disparition de Brian Burnham, jeune gérant du magasin First National d'Innsmouth.

La police d'Arkham

Un test réussi en Droit ou Persuasion (ou des contacts judicieux établis avant ce scénario) permettra aux investigateurs de jeter un coup d'œil au casier judiciaire de Brian. Il signale diverses entrevues avec la police, alors que le



Arthur Anderson

DISPARITION D'UN COMMERCANT

Sans nouvelles du gérant d'une épicerie d'Innsmouth

Innsmouth. Brian Burnham, gérant de l'épicerie First National à Innsmouth, a été porté disparu hier par son employeur, le responsable régional Arthur Anderson d'Arkham. Celui-ci devait rencontrer Burnham, âgé de 18 ans, au magasin de la chaîne bien connue à 19h30, après la fermeture. Arrivé sur place, M. Anderson trouva les locaux déserts et le tiroir-caisse vide. Après s'être assuré de l'absence du jeune employé, il revint à Arkham et rapporta les faits à la police locale, qui en informa à son tour la police d'Etat du Massachussets. Les membres de cette dernière n'ont pour le moment fait aucun commentaire sur cette affaire.

Aide de Jeu Evasion n°1 : article de journal : Article de la Gazette d'Arkham

jeune garçon avait entre treize et quinze ans. La plupart des infractions relevées sont mineures, mais la liste est assez longue : en moyenne un incident par mois sur une période de deux ans. Lors de sa dernière interpellation, Brian passa la nuit en prison pour un vol avec violence sur un étudiant de l'Université Miskatonic. Bien qui ait été relâché par le juge, l'incident sembla mettre du plomb dans la tête du turbulent Burnham. Sa route ne croisa plus jamais celle de la police d'Arkham.

C'est l'inspecteur Mickey Harrigan qui procéda à la dernière arrestation de Brian. Les investigateurs souhaiteront peut-être s'entretenir avec lui (un test de Persuasion ou de Droit réussi pourra s'avérer nécessaire). Il leur confiera que les délits commis par le garçon étaient en grande partie des broutilles, et qu'il semblait se tenir tranquille depuis qu'il a goûté à la prison.

« On n'a plus eu de problèmes avec lui après ça. En fait, j'ai entendu dire qu'il s'était trouvé un boulot dans une boutique First National et qu'il se débrouillait plutôt bien, en tout cas jusqu'à maintenant. Mais bon, quand le ver est dans le fruit… »

Si les investigateurs la lui demandent, Harrigan fournira l'adresse des parents de Brian.

William et Marjorie Burnham

Les investigateurs peuvent se procurer l'adresse des parents de Brian dans l'annuaire téléphonique, à moins que la police, Anderson ou une autre personne ne la leur donne. Le couple Burnham vit au 325, Powdermill Street, dans un quartier résidentiel modeste situé sur French Hill. Tous deux ont travaillé de nombreuses années à l'Université Miskatonic. Le père de Brian faisait partie de l'équipe d'entretien des bâtiments, et sa mère était femme de ménage du dortoir des filles.

Les parents de Brian ne savent que peu de choses sur Innsmouth, mais quand ils ont rendu visite à leur fils, ils ont trouvé la ville inhospitalière, sale et décrépite. Marjorie pourra mentionner qu'à son avis, Brian avait une petite amie en ville, mais elle admettra qu'il ne s'agit là que d'une intuition maternelle. Ils se souviendront également que le Dr Wallace, le pasteur de leur église méthodiste d'Asbury, avait paru très inquiet en apprenant la mutation de Brian vers Innsmouth. Il avait pris le temps de mettre le garçon en garde contre certaines personnes de la ville, et lui déconseilla en des termes sans équivoque de rejoindre l'un de ses cultes, quel qu'il soit. Le Dr Wallace s'était ensuite échiné à trouver un logement à Brian à Ipswich, chez la famille Gregg. Les Burnham pourront donner aux investigateurs le nom et l'adresse de Garth et Evelyn Gregg, les personnes qui hébergeaient Brian.

Un test de Psychologie réussi au cours de la conversation avec Marjorie permettra de remarquer qu'elle tente de dissimuler ses craintes. Un test de Psychologie réussi l'amènera à se confier.

« Il y a plusieurs années de cela, expliquera-t-elle, avant que Brian ne commence à travailler pour les magasins First National, il a eu quelques anicroches avec la loi. » D'après Mme Burnham, Brian n'a pas eu le moindre problème depuis cette époque, mais elle a toujours craint que M. Anderson apprenne les erreurs de jeunesse de son fils et le licencie. Elle ne peut croire que son garçon soit impliqué dans les crimes dont on l'accuse.

Le couple a confié leurs craintes au Dr Henry Armittage, qui connait les Burnham depuis des années, depuis l'époque où ils travaillaient à l'Université. Si Armittage connait également les investigateurs, il est possible que ce soit lui qui les contacte après la disparition du jeune homme.



William et Marjorie Burnham

Le Dr Ezekiel Wallace

Le Dr Wallace est le pasteur de l'église méthodiste d'Arkham. Brian et ses parents sont membres de cette congrégation religieuse. Quand il fut informé des projets du jeune homme, le pasteur s'efforça de le mettre en garde contre les églises d'Innsmouth, et c'est lui qui s'arrangea pour qu'il loge dans la famille Gregg d'Ipswich. En dehors de ceux qui y vivent, Wallace est sans doute la personne qui en sait le plus sur la ville maudite, et ses hypothèses l'ont amené bien plus loin encore. Il est diplômé de la Faculté de Médecine de l'Université Miskatonic, et a été longtemps missionnaire dans les Mers du Sud.

Wallace ne livrera pas spontanément ses sentiments et ses conjectures sur Innsmouth. Si par contre les investigateurs lui laissent entrevoir qu'ils possèdent une certaine connaissance du Mythe, il s'ouvrira quelque peu. Il pourra donner quelques indices fragmentaires sur ses hypothèses sur le mal qui frappe la ville. C'est un homme méfiant, et il n'accordera pas sa confiance aux investigateurs facilement. Ces derniers devront consentir des efforts importants pour rassurer le pasteur sur leurs intentions et l'amener à révéler ce qu'il sait.

L'histoire de Wallace

Avant la Grande Guerre, Wallace fut missionnaire durant plusieurs années, veillant aux besoins spirituels des indigènes de l'archipel des Tuamotu, en Polynésie Française. Anthropologue amateur, il étudia la culture et les croyances locales, les structures des mythes et les légendes. L'une d'elles, apparue récemment, se rapportait à une tribu soi-disant dégénérée qui avait vécu autrefois sur une île voisine. Ses membres commerçaient, paraît-il, avec une race de « démons-poissons » qui surgissaient des flots. Des histoires sinistres se multiplièrent à leur propos. On accusait la tribu de pratiquer des sacrifices humains et ses membres, d'après les légendes, se transformaient lentement en poissons pour finalement rejoindre à tout jamais les profondeurs de la mer. Les tribus voisines, révulsées par ces pratiques impies, avaient fini par s'unir pour exterminer ces dégénérés adorateurs de démons des profondeurs. Pour autant que Wallace ait pu en juger, ces événements s'étaient produits lors du siècle qui avait précédé.

Le pasteur était fasciné par cette histoire, et supposa que la tribu exterminée souffrait d'une dégénérescence quelconque et qu'elle avait été massacrée par des voisins superstitieux. Il alla même jusqu'à explorer leurs deux îles, à présent désertes, de cette peuplade Canaque. Sur la plus petite des deux, Wallace découvrit des signes étranges gravés sur des monolithes en pierre bizarrement taillés, mais ce fut à peu près tout.

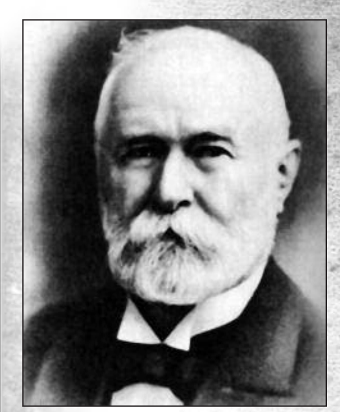
Une fois de retour aux Etats-Unis, il s'aperçut rapidement que des similitudes existaient entre les histoires qui tournaient autour des canaques et certaines rumeurs chuchotées qui concernaient la ville d'Innsmouth, une petite ville côtière située à quelques kilomètres d'Arkham. Une visite au Muséum de l'Université Miskatonic acheva de la convaincre. Il put y contempler des bijoux identiques à ceux que lui avaient décrits les Polynésiens. Ces joyaux avaient appartenu à des gens d'Innsmouth ! De plus amples recherches le mirent sur la piste d'un pacte diabolique conclu par la famille Marsh, potentiellement avec des entités non-humaines. Au fil des ans, Wallace se rendit plusieurs fois à Innsmouth et en apprit suffisamment pour confirmer ses craintes.

Les Preuves de Wallace

Wallace a accumulé sur Innsmouth une somme d'informations conséquente, qu'il garde sous clé dans une salle d'archives située à côté de la bibliothèque paroissiale, au sous-sol de l'église.

Il possède en particulier plusieurs numéros du *Courrier d'Innsmouth*. Parus entre 1840 et 1846, ils sont fragiles et à moitié effacés. On pourra y trouver de nombreux articles et éditoriaux signés du rédacteur en chef John Lawrence, dans lesquels sont évoquées des disparitions mystérieuses qui se seraient produites en ville et dans les environs. Les éditoriaux les plus récents accusent férocement Obed Marsh et les membres de l'Ordre Esotérique de Dagon d'être à l'origine de ces disparitions. Lire ces articles permet d'ajouter 2D6 % à la compétence Connaissance d'Innsmouth.

Le Dr Wallace possède également le journal intime d'Eugène Hart, un ancien habitant d'Innsmouth qui quitta la ville pour prendre part à la Guerre de Sécession. Ce document relate de manière explicite quelques expéditions nocturnes de Marsh et de ses disciples jusqu'au Récif du Diable, ainsi que les sacrifices humains qui y auraient été perpétrés. Sa lecture augmente les compétences Connaissance d'Innsmouth de 2D4 % et Mythe de Cthulhu de 3 %, au prix d'1D4 points de Santé Mentale.


Le Dr Ezekiel Wallace

Deux tableaux datant de la fin du 19e siècle, peints à l'huile, sont posés contre un mur. Ces œuvres sont exécutées dans un style primitif, quelque peu naïf, par un artiste anonyme. Wallace les ramena d'une de ses visites à Innsmouth. Le premier tableau représente une famille posant de façon très académique. La majorité de ses membres arborent d'étranges yeux protubérants. Une des femmes, assise sur une chaise, porte une robe blanche qui tombe jusqu'au sol et un voile épais qui dissimule ses traits. Wallace pense que l'œuvre représente la famille Marsh, en particulier Onesiphorus et d'autres descendants d'Obed Marsh. Le second portrait est bien plus effrayant. Debout devant les portes de ce qui doit être une église se tient une caricature hideuse d'humain : un humanoïde aux allures de poisson et de grenouille, vêtu d'une robe ample, aux teintes marines oscillant entre le bleu et le vert. Il porte sur son crâne déformé une couronne ou une tiare en or, dont la fabrication et les motifs ne semblent pas de ce monde. Le plus horrible est qu'il tient dans ses bras couverts d'écailles un petit enfant humain. Les têtes de l'enfant et de l'humanoïde sont illuminées d'un halo lumineux dans le style de ceux que peignaient les artistes de la Renaissance. La vision de cette seconde toile fait perdre 0/1 point de Santé mentale et permet d'ajouter 1D4 % à la Connaissance d'Innsmouth.

Dans un tiroir, on peut trouver une tablette en or blanc de cinq centimètres sur dix, sur un demi-centimètre d'épaisseur. Elle est enveloppée dans une pièce de velours lie-de-vin. Une de ses faces comporte une gravure primitive qui représente une créature monstrueuse, à moitié humaine, aux mains et aux pieds palmés, pourvue d'yeux saillants et d'ouïes. Il s'agit très clairement d'un mâle. Quelques runes indéchiffrables sont gravées sous le personnage (des glyphes de R'lyeh). Sur l'autre face a été grossièrement inscrit le mot « DAGON » en lettres classiques.

Les journaux et les notes de Wallace, qui relatent le séjour du pasteur dans les mers du Sud, sont également conservés dans le réduit. Il faut environ huit heures pour en extraire les parties les plus pertinentes. Cette lecture permet de gagner 5 % en Mythe de Cthulhu, mais coûte 1D6 points de Santé mentale

Le Dr Henry Armittage

Si les investigateurs connaissent Armittage, le bibliothécaire pourra être le meilleur moyen de les impliquer dans cette aventure. Henry



Garth et Evelyn Gregg

connait les parents de Brian depuis l'époque où ils travaillaient à l'Université. Il se montrera très touché par l'épreuve qu'ils traversent, et leur proposera d'appeler ses amis, en l'occurrence les investigateurs. Son apparition dans le scénario reste tout à fait optionnelle.

Un gérant de magasin accusé de cambriolage

Le suspect a pris la fuite à bord d'une voiture volée

Innsmouth. Le gérant de l'épicerie First National à Innsmouth, Brian Burnham, porté disparu il y a deux jours, est désormais le suspect N°1 dans deux affaires de cambriolages, concernant sa propre épicerie et un autre établissement d'Innsmouth. Burnham, âgé de 18 ans, aurait dévalisé l'épicerie dont il était le gérant avant de s'attaquer à un coffre-fort dans l'arrière-boutique d'une quincaillerie. Il serait reparti avec une somme d'argent dont le montant n'a pas été communiqué. Burnham est actuellement recherché par la police municipale d'Innsmouth et par la police de l'Etat du Massachussets.

D'après le chef de la police d'Innsmouth, Andrew Martin, le jeune homme pourrait avoir fui vers Boston. Les membres de la police de l'Etat n'ont pu donner plus de détails, se bornant à déclarer que le garçon est sous le coup d'un mandat d'arrêt. Certaines rumeurs laissent entendre que Burnham, qui habitait Arkham avant d'obtenir sa mutation, avait déjà eu affaire aux représentants de la loi avant cet incident. Tout cela reste à confirmer. Selon d'autres rumeurs, Burnham pourrait avoir une femme pour complice, mais les policiers d'Innsmouth ont démenti ce dernier point.

Ils ont rapporté aux policiers de l'Etat que Burnham avait quitté la ville à bord d'une voiture volée et que la dernière fois qu'il avait été vu, il se dirigeait vers le Sud.

Toute personne disposant d'informations qui pourraient permettre de retrouver Brian Burnham est priée de contacter rapidement la police de l'Etat du Massachussets.

Aide de Jeu Evasion n°2 : article de journal : Article de la Gazette d'Arkham

Armittage ne sait que peu de choses sur Innsmouth la mal-aimée. Il connait les rumeurs qui courent sur cette ville, ainsi que les grandes lignes de son histoire. Il a entendu parler de la maladie dégénérative qui affecte une grande partie de ses habitants, et des pratiques religieuses païennes auxquelles la ville s'adonnerait, mais c'est à peu près tout.

Un deuxième article de journal

Cet article, reproduit dans l'aide de jeu : Evasion 2, apparait le lendemain du jour où les investigateurs rencontrent pour la première fois le Dr Wallace, soit un ou deux jours après le début de l'enquête.

Garth et Evelyn Gregg à Ipswich

Les investigateurs peuvent obtenir le nom et l'adresse des Gregg auprès des parents de Brian, du Dr Wallace ou de la police d'Arkham. Ils fréquentent tous deux l'église méthodiste Asbury D'Ipswich et Wallace les connait bien. Le jeune Brian logeait chez eux, et effectuait les allers-retours entre Ipswich et Innsmouth à pied ou à bicyclette.

Les Gregg sont des personnes entre deux âges, qui ont déjà dit tout ce qu'ils savaient à la police de l'Etat, qui a passé la chambre de Brian au peigne-fin. Le couple aimait bien le jeune homme et avaient confiance en lui. Les Gregg lui avaient d'ailleurs donné sa propre clé de la maison.

Un test de Persuasion réussi, ou la preuve qu'ils ont l'assentiment du couple Burnahm ou des autorités, permettra aux investigateurs de fouiller la chambre de Brian. La pièce est plutôt bien rangée, bien qu'elle trahisse des signes de la fouille récente effectuée par les policiers. Mme Gregg indiquera que tous les vêtements de Brian se trouvent toujours dans son armoire. Elle est certaine qu'aucune de ses autres affaires ne manque.

Les investigateurs pourront trouver sur un petit bureau une facture récente de l'épicerie. On y a porté la mention « Payé », et elle a été établie au nom de « W. Billingham, 503, Adams Street ». Au dos de la feuille sont écrits les mots suivants : « C'est pour cette nuit. Je t'aime. R ». L'auteur du mot a utilisé de petits cœurs à la place des points sur les « i ». Les policiers ont recopié le billet mais ne se sont pas donné la peine de l'emporter.

Une option : Asenath Waite et Edward Derby

L'apparition d'Asenath dans ce scénario reste à l'appréciation du gardien. Elle pourra ajouter un intérêt supplémentaire à l'aventure mais aussi embrouiller une histoire déjà floue.
Asenath Waite, une hybride, est actuellement l'épouse du jeune poète Edward Derby,

d'Arkham. En réalité, le corps d'Asenath héberge l'esprit d'Ephraim Waite, son propre père, qui est également le frère aîné de Thomas Waite. De son vivant, Ephraim était considéré comme étant un sorcier d'Innsmouth.

Il y a plusieurs années de cela, il a échangé son esprit avec celui de sa fille Asenath, piégeant la jeune fille à l'intérieur de son corps vieillissant. Mais il ne s'arrêta pas là, et empoisonna son ancienne dépouille mortelle. Asenath a été enterrée dans la dépouille de son père. Ephraim a pris l'identité de sa fille et déménagé à Kingsport. Il projette à présent un échange d'esprits similaire avec Edward Derby, à la suite duquel il éliminera le corps d'Asenath où sera emprisonné l'esprit d'Edward.

Ce processus requiert un temps considérable, car il nécessite un certain nombre d'échanges temporaires avant que le transfert définitif puisse avoir lieu. Actuellement, des rumeurs font état de la personnalité changeant de Derby.

Ephraim Waite convoite un certain manuscrit que son frère Thomas conserve dans un coffre situé dans l'arrière-boutique de sa quincaillerie. Sous les traits d'Edward Derby, il prendra contact avec les investigateurs en feignant de s'intéresser au sort du gérant disparu. Il apparaitra évident qu'il connait certains secrets d'Innsmouth ou qu'il a une idée précise de ce qui se trame en ville. Il profitera de leur intérêt pour tenter de leur extorquer un marché : en échange d'informations qu'il leur fournira, ils devront essayer de retrouver pour lui le manuscrit et lui ramener au vieux manoir Crowninshield, situé en périphérie d'Arkham (voir *Les Terres de Lovecraft : Arkham* page 110). Ephraim évitera de rester en leur compagnie trop longtemps ou de participer activement à leurs investigations car cela pourrait signifier une perte de contrôle de sa part. Dans ce cas, les investigateurs pourraient se retrouver subitement en présence d'un Edward Derby déboussolé, terrifié et à moitié amnésique. Ephraim, par l'intermédiaire de ses trois serviteurs hybrides, pourra également découvrir ce qu'est devenu Brian et échanger cette information contre le livre.

Innsmouth

L'épicerie First National

Ce vieux bâtiment en brique est situé sur le côté Sud-Ouest de la place de Town Square. C'est la construction la plus moderne et la mieux entretenue de toute la ville. Un éclairage extérieur électrique a été installé au-dessus de la devanture, et illumine les alentours de 18 heures à 21 heures tous les soirs, week-ends compris. Le déclenchement de l'éclairage est contrôlé par une grosse minuterie mécanique. A l'arrivée des investigateurs, la porte principale est verrouillée. Il est qu'Arthur Anderson leur en ait fourni la clé, mais le responsable n'y pensera pas spontanément. Si les investigateurs passent quelques minutes devant la vitrine, ils sont abordés par Ezra Blank, un hybride à la démarche traînante, au physique à peu près épargné par les mutations. Il était employé à temps partiel au magasin où il s'occupait de taches d'entretien et de manutention. Il se montrera inquiet pour Brian, mais si on lui demande ce qu'il pense de sa disparition, il se montrera évasif. Un test de Psychologie réussi indiquera qu'il cache quelque chose. Blank sait où se trouve Burnham et à quelle destinée il est promis. Bien qu'il soit sincèrement désolé pour son ancien employeur, il ne soufflera pas un mot de tout ceci à quiconque. Il sait que si tel était le cas, les autres hybrides le tueraient.

Ezra possède une clé de la porte de devant, une copie qu'il a fabriquée à l'insu de Brian. Si les personnages n'ont aucun moyen d'entrer, il pourra leur proposer de leur ouvrir. Il enfoncera la clé dans la serrure subrepticement et nerveusement, avant de s'éloigner en traînant les pieds et de disparaître au coin de la rue. Il souhaitera bonne chance aux investigateurs.

A l'intérieur du magasin.

L'endroit parait normal de prime d'abord, mais une inspection plus poussée permettra de remarquer le tiroir-caisse, qui a été forcé et qui est depuis resté ouvert. Un test de Trouver Objet Caché réussi ou un examen attentif révèlera qu'une des fenêtres à guillotine a été sortie de ses rails. Elle a visiblement été enfoncée vers l'intérieur par un individu à la force conséquente, avant d'être réparée à la va-vite. Un test de Métier : mécanique réussi révèlera que le cadre massif de la fenêtre avait une résistance à peu près équivalente à une FOR de 20. Un autre test de Trouver Objet caché réussi permettra de déceler des entailles dans le bois, comme celles peuvent en laisser de grandes griffes.

Au fond de la salle principale se trouvent deux portes légèrement entrouvertes. Celle de droite donne sur une réserve remplie de boites de conserves.

L'autre porte s'ouvre sur une petite pièce qui fait office de bureau. Elle a déjà été fouillée


L'épicerie First National



Le Livre de Dagon

On ne connait qu'un seul exemplaire complet de ce manuscrit. Traduit par Obed Marsh à partir de glyphes de R'lyeh, il raconte une histoire grand format sur les Profonds et leurs relations avec Cthulhu. Marsh apprit de Walakea, le chef de la tribu canaque adoratrice des Profonds, comment traduire les glyphes. On ignore si l'ancien capitaine a laissé des notes concernant la méthode.

A sa mort, en 1878, le manuscrit tomba entre les mains d'Ephraim Waite. Plus précisément, il fut dérobé aux Marsh par des serviteurs de leur maison que le jeune Ephraim avait soudoyés. Plus tard, le père du voleur, un méthodiste dévot, découvrit le volume et le confisqua malgré les protestations de son fils. Quand le vieux Waite mourut, quelques années plus tard, il légua le manuscrit à Thomas pour que celui-ci le mette à l'abri.

Complexité : Ardu (50%)
Durée : Semaines
Mythe : 2
SAN : 2
Sortilèges : Bouillon des Profondeurs, Contacter Cthulhu, Contacter un Profond, Contrôler un Marsouin, Contrôler un Requin.

Thomas Waite

56 ans, vieux commerçant fatigué

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	25

Compétences

Comptabilité	55 %
Connaissance d'Innsmouth	70 %
Ecouter	55 %
Négociation	65 %
Pharmacologie	25 %
Psychologie	30 %

Combat

• Bagarre 60 %
Dégâts 1D3 + Impact
• Tuyau de plomb (sous le comptoir) 55 %
Dégâts 1D6



par les anciens d'Innsmouth, qui n'y ont rien trouvé de compromettant pour eux-mêmes ou pour la ville. Arthur Anderson l'a également visitée et a emporté tous les papiers importants relatifs au magasin.

Seuls les imprudents s'attardent...

Pendant que les investigateurs sont à l'intérieur de la boutique, il y aura 25 % de chances par demi-heure (cumulatives) qu'un policier de la ville surgisse sur les lieux. Ce sera probablement Birch ou Ropes, mais il pourra s'agir de Martin si la rencontre survient aux environs de midi (voir 202 pour les détails sur ces policiers). Si c'est effectivement Martin, celui-ci se montrera rude et procédurier, et les forcera à sortir du magasin. Il leur ordonnera de quitter la ville sur le champ, ou de « passer la prochaine nuit en prison ». A l'inverse, si les investigateurs prouvent qu'ils sont là avec l'assentiment de Arthur Anderson, il se montrera obséquieux. Birch, par contre, sera tenté de les utiliser pour discréditer ou embarrasser d'une façon ou d'une autre son supérieur hiérarchique, le Chef Martin. Ropes a une intelligence si limitée que toute tentative de communication avec lui sera une perte de temps. La moindre provocation lui servira de prétexte pour se engager un combat, chose que les investigateurs seraient bien avisés d'éviter. Blesser ou tuer un policier municipal, qui plus est en plein jour, sonnera sans doute le glas de leur mission.

Il convient de signaler que les policiers éviteront dans la mesure du possible d'arrêter et de mettre les investigateurs en prison. En effet, Brian y est toujours détenu et ils veulent garder sa présence secrète. Ce point de vue prévaudra pendant tout le scénario, à moins que les hybrides soient mis suffisamment en colère pour décider de tuer les investigateurs. Dans ce cas, le fait qu'ils découvrent que Brian est gardé prisonnier n'aura plus d'importance.

La quincaillerie Waite

Ce bâtiment délabré est situé sur Eliot Street, près de Town Square. Sa devanture aurait bien besoin d'une nouvelle couche de peinture. Sa vitrine est maculée d'une couche de poussière tenace, interrompue ça et là par des taches d'eau savonneuse séchée en coulures disgracieuses. Le magasin est ouvert du lundi au samedi et Thomas Waite, son propriétaire, sera généralement à l'intérieur, le plus souvent (voir aussi la référence 708 du Guide).

Waite est un humain âgé de 56 ans, aux traits tirés et aux cheveux fins, blancs, et anormalement longs. Il est habituellement vêtu d'une chemise blanche à manches longues que le temps a rendue grise. Il ne salue pas ses clients et les ignore sauf s'ils lui adressent la parole. Thomas Waite a été marié de force à une femelle Profond qui vit avec lui au 803, Dock Street. Ils ont eu une fille hybride, Ramona. Le pauvre homme a une vie si effroyable qu'il en a moitié perdu la raison.

Le coffre-fort de Thomas Waite

Le coffre-fort de Waite se trouve dans son arrière-boutique. Malgré sa petite taille, il est extrêmement solide, il pèse un poids équivalent à une TAI de 35. Les investigateurs pourront remarquer des traces de coups autour de la porte, résultat des essais infructueux de Brian et Ruth pour l'ouvrir. La réussite d'un test d'Intuition -20 % permettra de remarquer que les dommages infligés au coffre ne paraissent en aucun cas suffisants pour en venir à bout, ce qui contredit le rapport de la police d'Innsmouth selon laquelle Waite aurait été cambriolé.

Ouvrir le coffre sans en connaître la combinaison ou sans posséder un haut niveau en Métier : serrurerie, s'avère long et bruyant, qui requiert nombre de masses, de pinces, de perceuses, de chalumeaux voire d'explosifs. La meilleure solution est encore d'emporter l'objet et de l'ouvrir dans un endroit tranquille. A l'intérieur du coffre se trouvent des papiers en vrac et une enveloppe tâchée contenant les éléments de recette de la semaine, pour un total de 26 dollars. Un symbole compliqué est gravé sur la face intérieure de la porte du coffre-fort. Un test de Mythe de Cthulhu réussi permettra de l'identifier comme étant un Signe des Anciens. Au fond du coffre est aménagé un tiroir verrouillé mais qui n'offrira qu'une maigre résistance. A l'intérieur, les investigateurs pourront trouver un livre manuscrit à la couverture vierge de tout titre recouverte de tissu. La réussite d'un test de Langue : anglais indiquera qu'il s'agit d'un exemplaire du « Livre de Dagon », sensé avoir été traduit à partir d'une « source des plus pures ». Cet ouvrage est unique, irremplaçable. La menace larvée de sa destruction a permis à la famille Waite de jouir d'une certaine protection au fil des ans. Thomas en a lu une partie, suffisamment pour en être horrifié, mais aussi pour être capable de créer le Signe des Anciens qui protège le coffre-fort de la convoitise des Profonds ou des hybrides.

La maison de Thomas Waite

Cette demeure, située au 803, Dock Street, dégage une atmosphère de décrépitude généralisée. On peut observer, ça et là, des témoignages de pitoyables tentatives de remise en état, au mieux à moitié finies, et d'évidence réalisées à contrecœur. Cette bâtisse branlante est habitée par Thomas Waite le quincailler, son épouse Profond et leur fille hybride Ramona, âgée de 17 ans. La femme de Thomas est plus qu'à moitié folle, et elle est enfermée à double tour dans le grenier.

Pendant sa jeunesse, Thomas fut partiellement protégé des horreurs d'Innsmouth par son père qui l'envoya étudier à l'Académie Crown Boy de Boston. Une fois son diplôme obtenu, il revint dans sa ville natale pour reprendre le magasin de son père, dont la santé était déclinante, et fut rapidement aux premières loges pour réaliser à quel point le règne de la peur étouffait Innsmouth. Quand il comprit ce qu'on attendait de lui, il fut véritablement anéanti. Il rompit son engagement avec Miss Jessica Hodgkins, une jeune fille de Newburyport, et commença à s'adapter à la vie de la minorité humaine d'une ville envahie par les monstres.

Tout comme son frère aîné, Ephraim, Thomas fut contraint à prendre une femelle Profond comme épouse. Ces unions contre-nature engendrèrent la fille d'Ephraim, Asenath, et celle de Thomas, Ramona. La mère batracienne de cette dernière, obsédée par une envie féroce de tuer sa fille, est enfermée dans le grenier depuis la naissance de son enfant. Le bienveillant Thomas continue néanmoins à s'en occuper avec patience.

Sous l'auvent situé sur la façade principale, les investigateurs trouvent la jeune hybride Ramona, assise sur une balançoire, qui se balance lentement d'avant en arrière. Elle ne parle que si on lui adresse la parole.

Durant la semaine, Thomas est chez lui le soir après 19 heures, et il est présent le dimanche toute la journée. Si les investigateurs demandent à le voir, Ramona répond d'une manière morne qu'il est soit à l'intérieur, soit au magasin, en fonction du jour et de l'heure. S'ils expriment le désir de parler à sa mère, elle indiquera que celle-ci est malade et qu'elle se repose à l'étage. Elle ne fait aucun effort pour descendre de sa balançoire.

L'entrée et le salon

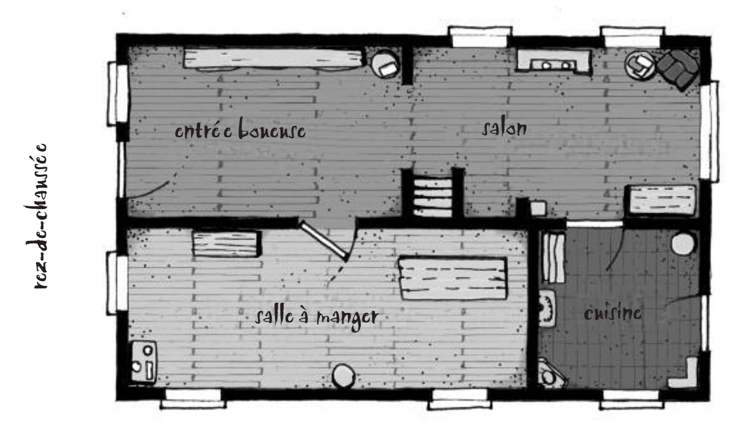
L'entrée est une pièce sale où trône un portemanteau surchargé. Le salon est encombré d'un fatras d'objets hétéroclites et en mauvais état. Dans un angle trône une bibliothèque chargée d'ouvrages poussiéreux. La plupart de ces derniers datent des études de Thomas, et abordent des sujets académiques divers, que le gardien pourra développer s'il le souhaite.

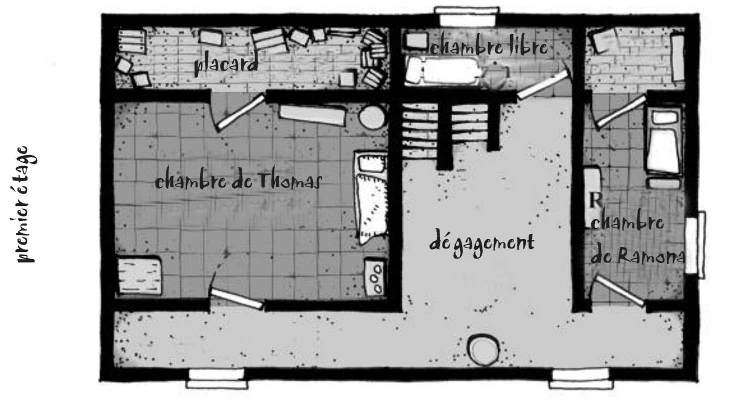
La cuisine

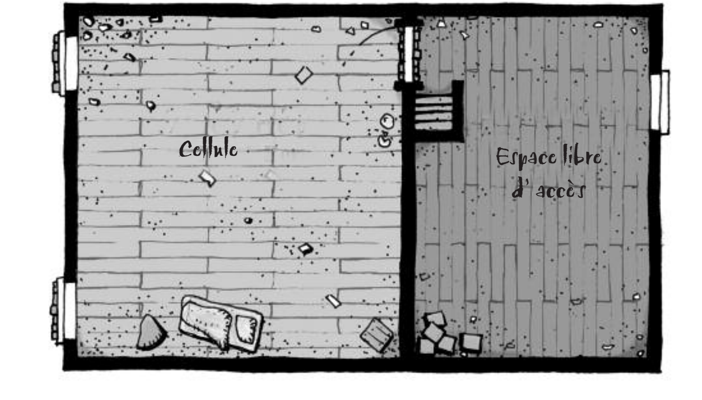
La cuisine n'est pas un modèle de propreté. Le plan de travail est incrusté d'une couche de crasse épaisse. La cuisinière à bois est jon-



La Maison de Thomas Waite







La chose dans le grenier

FOR	17
CON	09
TAI	19
INT	13
POU	06
DEX	12
APP	NA
EDU	NA
SAN	NA

Impact	+4
Points de vie	14

Compétences

Bousculer un investigateur sans s'arrêter pour se battre	75 %
Mettre en pièces et dévorer sa progéniture	80 %

Attaque

• 2 griffes Dégâts 1D6 + Impact	30 %

Armure : 1 point de peau écailleuse.

Warren Billingham

41 ans, homme d'affaires hybride

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	10

Compétences

Comptabilité	70 %
Conduite	55 %
Connaissance d'Innsmouth	70 %
Ecouter	45 %
Nage	85 %
Négociation	65 %
Persuasion	70 %
Trouver Objet caché	45 %

Armes

• Bagarre Dégâts 1D3 + Impact	60 %
• Arts martiaux Dégâts Spéciaux	45 %
• Coup de crosse Dégâts 1D6+ Impact	35 %
• Fusil Dégâts 2D6+3	40 %

chée de restes de nourriture et recouvert de graisse noircie par les années.

La salle à manger

Cette pièce contient quelques vieilles lithographies : des portraits de famille montrant le jeune Thomas avec son père, sa mère et son frère, Ephraim presque adulte. Aucun d'entre eux ne porte de signe trahissant le Masque d'Innsmouth. On ne trouve aucune photo de la femme ou de la fille de Thomas.

Le grand fauteuil confortable de Thomas trône dans un coin, à côté d'une table ronde, sur laquelle est posée une lampe à pétrole, une pile d'almanachs, de journaux et de romans bon marché. Au milieu de cet ensemble hétéroclite se trouve un volume relié qui renferme le journal que Waite tient épisodiquement. Il ne contient que peu d'informations sur l'histoire d'Innsmouth et ses horreurs, mais décrit une vie gâchée par une union forcée avec « une horreur sortie de la mer ». Un passage particulièrement éprouvant décrit la naissance de sa fille. Waite a officié pour l'occasion comme sage-femme, et a lui-même extrait le nouveau-né du ventre monstrueux et écailleux de son épouse. Le journal contient plusieurs témoignages de sa tristesse d'avoir abandonné la jeune fille qu'il aimait, il y a bien longtemps. Il ne montre jamais ce journal à qui que ce soit, et le conserve bien caché sous des piles de journaux et d'almanachs. Les investigateurs pourront mettre la main dessus grâce à un test de Trouver Objet Caché réussi.

Complexité : Facile (20%)
Durée : heures
Mythe : 1
Connaissance d'Innsmouth : 2
SAN : 2
Sortilèges : Aucun

Les chambres

Les chambres de Thomas et de Ramona sont dépouillées et sans intérêt. Aucun des deux n'est enclin à accumuler les objets personnels, même si la chambre de Ramona est décorée d'une façon nettement plus féminine.

La cellule dans le grenier

Thomas garde son épouse enfermée à l'étage, le plus loin possible de sa fille. L'ancienne porte a été remplacée par un solide assemblage de planches en chêne renforcé de barres d'acier oxydé. Le chambranle a été consolidé par des pièces de métal fixées dans les murs. Comme cela se produit souvent pour les femelles Profonds qui s'accouplent avec des humains, la naissance du bébé bouleversa l'équilibre mental de cette créature, qui ressentit une hostilité mortelle envers sa progéniture à moitié humaine. Peu de temps après la venue au monde de Ramona, Thomas fut contraint d'enfermer la mère afin de l'empêcher de tuer et de dévorer leur bébé. Contrairement à ce qui se passe habituellement, cette femelle ne retrouva jamais ses esprits. A l'inverse, elle devint de plus en plus instable avec les années, son désir obsessionnel de dévorer son enfant ne faisant que croître, tout comme son attraction sexuelle insatiable pour son époux humain.

La porte est percée d'une petite ouverture, fermé par un panneau coulissant. Celui qui l'ouvre se retrouve nez à nez avec le visage hideux et à la gueule baveuse de la femme de Waite, pressés contre l'étroite ouverture. La surprise due à cette confrontation inattendue lui coûtent 1/1D6+1 points de Santé Mentale. La créature a l'ouïe très fine, et se précipite vers la porte chaque fois que quelqu'un monte l'escalier menant à sa chambre.

Perturbée par la vision de ces étranges visages inconnus, elle se jette sur la porte pour tenter de se libérer. Elle a 60 % de chances par round de la faire voler en éclats. Elle se précipite alors à la recherche de Ramona, en écartant les investigateurs du passage. Si elle la trouve, elle se jette avec voracité sur la jeune hybride, s'en saisit et la réduit littéralement en morceaux de chair épars. Elle dévore ensuite les amas dégoulinants de sang avec un plaisir évident. Voir cet exemple macabre de férocité animale coûte 1/1D8 points de Santé Mentale.

Seule la présence de Thomas peut détourner la femelle Profond de son obsession. Si elle l'aperçoit, elle se calme subitement puis s'approche gauchement de lui, débordante de passion amoureuse. Waite, par contre, est terrifié de la voir libre. Il lui jette à la tête le premier objet qui lui tombe sous la main avant de s'enfuir à toutes jambes. La femelle Profond poursuit alors son époux, indifférente aux investigateurs.

Si la femelle Profond est mise en fuite ou tuée, Thomas tombe à genoux devant le cadavre partiellement dévoré de sa fille et pleure en silence pendant un long moment avant de lever finalement les yeux. « C'est pour cela qu'ils ont besoin de nous, vous savez. Leurs femelles tuent leurs petits ». En entendant ça, les investigateurs perdent 1/1D2 points de Santé Mentale.

« Les Profonds cherchent des gens à la surface qui sont prêts à avoir des enfants avec eux. Leurs femelles laissent rarement survivre les jeunes. Ils sont immortels et ils seraient trop nombreux sans cela. Mais ils ont de grands projets et certains des mâles cherchent à répandre leur race. Ils utilisent notre compatibilité avec eux. »

Si les investigateurs n'ont pas l'air de comprendre, Thomas poursuit : « A une époque si lointaine qu'on ne peut même pas l'imaginer, nous étions issus de la même souche, nous et ces créatures qui sortent de la mer. Nous sommes cousins, presque identiques. C'est pour ça qu'ils peuvent se reproduire avec nous. »

Si ses interlocuteurs ne l'avaient pas encore deviné par eux-mêmes, cette révélation leur fait perdre 1/1D6 points de Santé mentale mais ils gagneront également 2 % en Mythe de Cthulhu et 2D4 % en Connaissance d'Innsmouth.

Ramona morte, Thomas abandonne toute prudence. Selon la manière dont les investigateurs l'ont traité avant cet événement, et la façon dont ils ont réagi à la mort de sa fille, Waite les aidera surement à retrouver Brian.

« Ils ont mis le garçon en prison, confiera-t-il, en attendant le moment où Dagon remonte des abysses pour venir chercher son sacrifice. C'est ce qui lui est promis si personne ne l'aide. Ils l'amèneront bientôt au Récif du Diable et personne ne le reverra plus jamais. »

La caserne des pompiers

Les jours de beau temps, une demi-douzaine d'hommes traine devant la vieille caserne délabrée. Certains sont des pompiers, d'autres de simples flâneurs, mais aucun ne porte les stigmates du Masque d'Innsmouth. Un test de Trouver Objet caché réussi permettra de remarquer que quelques uns de ces gaillards dissimulent une ou deux bouteilles de whisky sous leurs chemises ou leurs vestes.

Ces hommes ne discutent pas volontiers avec des étrangers. Les investigateurs pourront facilement discuter de la pluie et du beau temps, mais toute question sur Innsmouth et ses secrets se heurte à des regards amorphes ou a des démentis à peine articulés. Il est quasiment impossible d'obtenir quelque information que ce soit sans proposer de l'argent ou de l'alcool.

Si les investigateurs suivent cette méthode, Jake, un pompier âgé d'une cinquantaine d'années, à la barbe mal taillée, attendra que les investigateurs se soient éloignés de la caserne avant de les rejoindre discrètement. Il se montrera nerveux, regardant sans arrêt par-dessus son épaule, mais il promettra de leur révéler ce qu'ils veulent savoir.

« Rejoignez-moi à la nuit tombée à la crique au nord de la ville, Kelly's Cove, chuchotera-t-il. Ne laissez personne vous suiv' jusque là. Apporte-moi une bonne bouteille de whisky et quel'qu'z'uns de ces billets que vous avez montrés. Jake va s'occuper d'vous. »

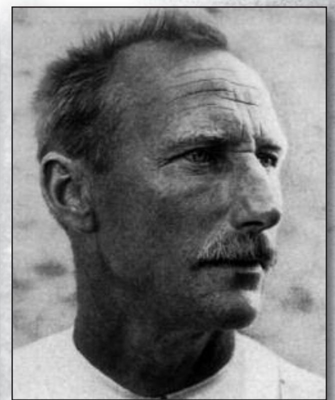
Kelly's Cove

Si Jake se montre, il racontera ce qui suit :
« Vous savez, c'gamin était vraiment mal parti. Il s'est entiché d'la fille Billingham, à peine un mois après êt' arrivé ici. La conserverie est à son pève, vous voyez? Par ici, c'est ben l'seul endroit où un type peut trouver un job enc'moment... Si c'gamain, y voulait qu'sa boutique elle rapporte pas d'argent, alors c'est sûr, tourner autour d'la fille préférée du vieux Billingham, c'était un fichu bon moyen d'y arriver.

« C'te fille, Ruth, elle essaie de s'tirer d'la ville depuis qu'elle est assez grande pour penser toute seule. Y a pas un représentant d'commerce qu'a mis les pieds ici sans qu'elle essaie d'lui met' le grappin dessus. Depuis qu'elle a quinze ans ! En tous cas, quand l'garçon est arrivé, elle l'a eu dans sa ligne de mire tout d'suite. Moi et les copains on s'est vite rendu compte. On dirait qu'le gosse aussi en a pincé pour elle assez vite. C'est une jolie p'tite chose, même si elle a le Masque, si vous voyez c'que j'veux dire...

« Ecoutez, c'est tout ce que j'peux vous dire, y vont r'marquer que j'suis parti d'la ville. Me suivez pas. Y faut pas qu'y nous voient ensemble trop longtemps. Et p'têt' bien qu'vous voulez savoir ce que la fille peut vous dire du garçon ? ».

Là-dessus, Jake s'éloigne à pas de loup dans l'obscurité, en direction de la ville. Un test d'Ecouter -20 % réussi permettra aux investigateurs d'entendre un étrange bruit d'éclaboussures dans l'eau toute proche de la crique. Pourtant, tout apparaît désert aux alentours.


Jake

Le vieux pompier a 75 % de chances de ne jamais revoir la ville. Si tel est le cas, il aura été retrouvé par les hybrides sur le chemin du retour, kidnappé et il sera porté disparu à tout jamais. Un test réussi de Trouver Objet caché un peu plus loin sur la plage, fournira le seul indice de son destin funeste : les empreintes d'un homme partiellement effacées par des traces manifestes de lutte. Surpris à discuter avec des étrangers, Jake a été jeté en pâture au Shoggoth du culte. S'il disparait, les autres pompiers refuseront d'avoir affaire aux investigateurs de près ou de loin. Ils se mureront dans le silence à leur approche et trouveront autre chose à faire si on leur adresse la parole.

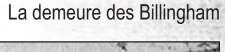
Si les investigateurs ne pensent pas tous seuls à se rendre à la caserne des pompiers, l'idée peut leur être soufflée par Thomas Waite ou Walter Bielacki (407).



La demeure des Billingham

Il s'agit d'une belle demeure géorgienne élevée d'un étage, située sur Adams Street. Elle appartient à l'hybride Warren Billingham, le propriétaire de l'une des conserveries de poisson d'Innsmouth. Billingham y habite avec sa femme humaine Judith et leur fille adolescente Ruth. Celle-ci possède un quart de sang Profond dans les veines, mais elle n'est pas consciente de sa lourde hérédité ni des sombres secrets de sa ville. Ne sachant pas quel sort l'attend, Ruth n'a qu'une idée en tête : quitter ce trou perdu.

S'ils apprennent ses relations avec Brian, les investigateurs voudront sans doute la rencontrer. Personne à Innsmouth ne leur donnera son adresse, mais elle figure sur la facture que l'on peut trouver chez les Gregg à Ipswich. Un Thomas Waite désespéré pourra égale-


La demeure des Billingham



Une conversation surprise dans New Town Square

Cette scène requiert un peu de préparation de la part du gardien. Elle est en principe prévue pour se dérouler à un moment où les investigateurs approchent de New Town Square, mais il est possible de la transposer ailleurs. Les investigateurs surprennent la rencontre par hasard, et devront effectuer des tests de Discrétion et/ou Se cacher, au choix du gardien, pour rester hors de vue. Des tests réussis d'Ecouter seront indispensables pour entendre distinctement la conversation, qui devra être adaptée en fonction des activités des investigateurs.

A l'instant où Joe Sargent descend de son bus, comme à l'habitude sur sa ligne Arkham-Innsmouth, Elliot Ropes, le policier local, vient le trouver de sa démarche traînante. Une réussite à un test de Trouver Objet Caché ou de Psychologie révèlera son agitation. Il relatera un événement auquel les investigateurs ont participé le jour-même, puis ajoutera : « ces étrangers font nous causer des problèmes» en postillonnant abondamment sur son interlocuteur. « Andy a dit qu'en tous cas, y doivent pas prendre le car. Y posent trop de questions su'l gamin et on peut pas... »

Sargent le fait subitement taire d'une tape vigoureuse assénée sur sa nuque épaisse. « Bon sang, siffle-t-il, tu vas la fermer, triple buse ! Tu crois que toutes les oreilles qui trainent sont dans not' camp ? »

Si les investigateurs réussissent un test de Trouver Objet Caché , ils remarqueront la présence de Lucas Mackey, le soi-disant inspecteur du travail, dissimulé dans l'ombre tout près des deux hommes. Se sentant repéré, l'agent du Trésor sous couverture fera un brusque mouvement de repli et disparaitra. Pendant ce temps, Sargent poussera le bestial Ropes à l'intérieur du car, qu'il lancera sans attendre en direction de la prison.

Si le gardien le souhaite, il peut transformer toute la scène pour qu'elle se produise dans un autre endroit, à un autre moment. Elle pourra impliquer des personnages différents de ceux utilisés.

ment leur fournir. Quand ils se rendent à la maison, Ruth y est séquestrée par son père en colère. Si on frappe à la porte, elle l'entrebâille pour répondre, mais elle est assez rapidement interrompue par l'un de ses parents. Le gardien devra déterminer lequel des deux intervient, et à quel moment de la conversation.

Ruth Billingham

Ruth est une jeune fille âgée de 17 ans, à la longue chevelure noire. Elle est séduisante, malgré ses yeux légèrement saillants et sa bouche un peu trop large. Elle se montrera méfiante vis-à-vis des investigateurs, comme elle le fait avec tous les étrangers. C'est une jeune fille prudente. Si les enquêteurs s'enquièrent de Brian, elle leur demandera frénétiquement qui ils sont, qui les envoie... Elle ne répondra à aucune question tant qu'ils n'auront pas gagné sa confiance.

Elle ignore où se trouve Brian. Tout ce qu'elle sait, c'est que les policiers l'ont emmené. Elle commencera par nier son implication dans le cambriolage raté, mais si les investigateurs lui indiquent que Brian est en danger de mort, elle sera visiblement bouleversée et les implorera de le retrouver, de le sauver, puis de leur faire quitter la ville à tous les deux. Si ses interlocuteurs produisent une preuve de sa participation au vol, elle admettra qu'elle y a effectivement pris part.

Judith Billingham

La mère de Ruth est une femme humaine entre deux âges, au physique quelconque. Une vie entière aux côtés d'un hybride l'a brisée. Elle apparaitra silencieusement dans le hall d'entrée, derrière Ruth, et jettera un regard courroucé aux étrangers trop curieux. « Ruth, dira-t-elle à sa fille, va dans ta chambre. Tout de suite ! ». La jeune fille protestera brièvement, puis disparaitra en haut des marches d'escalier.

Judith Billingham se montrera sèche avec les investigateurs. Elle affirmera ne pas connaître du tout le dénommé Burnham, leur souhaitera une bonne journée, et leur claquera la porte au nez. Elle signalera leur visite à son mari à la première occasion.

Warren Billingham

Warren Billingham, âgé de 41 ans, est un homme d'affaire accompli et orgueilleux. Ses cheveux clairsemés, ses grands yeux vitreux, et son nez aplati trahissent son hérédité hybride. Il mettra fin brutalement à la discussion entre Ruth et les investigateurs, en dévisageant ces derniers avec méfiance. Il niera formellement que sa fille ait eu la moindre relation avec Brian Burnham, mais un test de Psychologie réussi indiquera qu'il ment.

Il refusera que les investigateurs parlent à Ruth, et les mettra à la porte. S'ils insistent, il entrera dans une colère noire et les menacera d'appeler la police. Dès que possible, Billingham informera l'Ordre Esotérique de Dagon de la présence en ville d'étrangers louches.

La Prison D'Innsmouth

La prison d'Innsmouth est située au 504, Main Street. Quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit, un policier y sera présent, et fera également office de geôlier. 60 % du temps, ce sera Andrew Martin. Nathan Birch et Elliot Ropes se partagent équitablement le temps restant. (voir également 202)

Aucun des policiers n'acceptera de discuter de l'affaire Burnham avec des civils, arguant qu'elle est à présent sous la responsabilité de la police de l'Etat. Un détective privé officiel et chargé légalement de l'enquête pourra exiger un accès au dossier, mais il n'obtiendra qu'une coopération de principe qui ne lui permettra de récolter que très peu de renseignements utiles. L'agent présent se contentera de déclarer que le jeune homme a été pris en flagrant délit de cambriolage avant qu'il ne prenne la fuite à bord d'une voiture volée, en direction du sud de la ville. Un test de Psychologie réussi permettra de réaliser que ce dernier point est un mensonge éhonté. Les policiers nieront avec véhémence avoir mis la main sur Burnham, ou que celui-ci soit détenu ici. Ils repousseront avec constance toutes les tentatives éventuelles d'avoir accès à l'arrière de la prison.

Pendant ce temps, Brian attend misérablement dans sa cellule miteuse, en fumant ses dernières Pall Mall et en se demandant pourquoi il n'a même pas eu droit à un coup de téléphone.

A l'extérieur de la prison

Dans l'allée située derrière la prison, une rangée de soupiraux garnis de barreaux permettent d'amener un peu d'air frais dans les cellules. Ces ouvertures sont quasiment au ras du sol. L'une d'elle donne sur la cellule de Brian. Il convient de signaler que les deux extrémités de l'allée aboutissent à des artères principales de la ville. De nombreux passants sont par conséquent susceptible de remarquer une agitation inhabituelle derrière le bâtiment. Attendre la nuit pour tenter de communiquer avec Burnham pourrait donc s'avérer judicieux.

Les investigateurs n'auront aucun mal à convaincre le jeune homme qu'ils sont de son côté. Quoiqu'il ne sache pas au juste ce qui l'attend, il a très peur du sort que lui réservent les villageois. Il est conscient que son arrestation n'était en rien comparable à ce qu'il avait connu à Arkham. En dépit de sa position inconfortable, il n'admettra jamais avoir commis quelque délit que ce soit, et prétendra à la place que la famille Billingham les a empêchés, Ruth et lui, de quitter la ville. Pour une raison qu'il ignore, le père de la jeune fille ne veut pas la laisser partir. Il affirmera qu'ils n'ont rien fait de mal (ce qui est un gros mensonge) et qu'il ignore tout du vol commis dans l'épicerie National (ce qui est la vérité). Désespéré, il suppliera les investigateurs de l'aider à s'échapper de sa cellule.

Si les investigateurs discutent trop longuement avec Brian, le geôlier aura une chance d'entendre quelque chose et de venir voir de

quoi il en retourne. Un test d'Ecouter -20 % réussi sera nécessaire pour qu'il soit alerté. Si Brian ou l'investigateur qui lui parle réussissent à leur tour un test d'Ecouter, ils l'entendront approcher et pourront éviter d'être pris sur le fait. Dans le cas contraire, les investigateurs devront s'enfuir rapidement ou courir le risque d'être arrêtés.

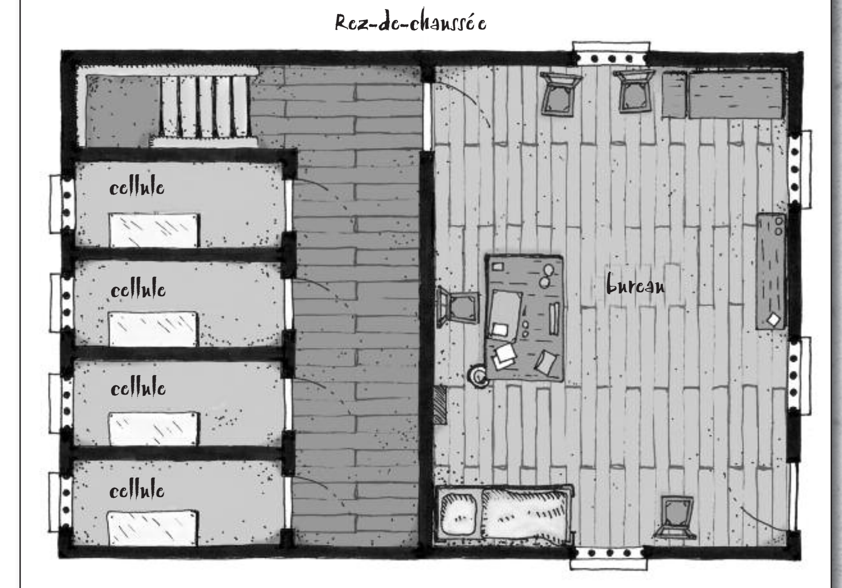
Quelque soit le plan proposé par les investigateurs, Brian approuvera sans réserves, mais il leur demandera de délivrer également Ruth. Il insistera sur le fait que sa famille va lui faire du mal, et il fera de son mieux pour convaincre les investigateurs qu'il faut absolument la sauver. S'ils refusent catégoriquement, il acceptera quand même leur plan à contrecœur, mais une fois libéré, il fera tout son possible pour retrouver Ruth.

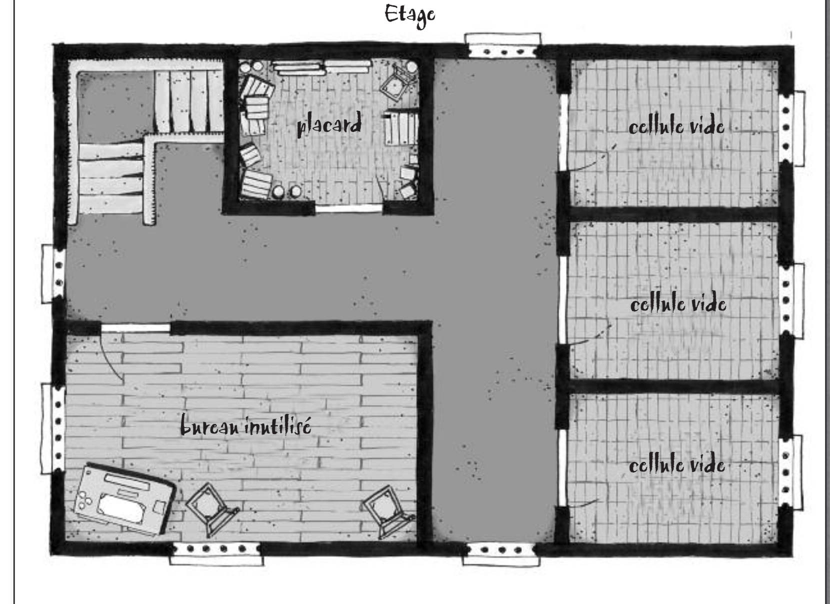
La cérémonie et le sacrifice

Si les investigateurs ne libèrent pas Brian à temps, celui-ci est perdu. A l'approche du crépuscule, des groupes d'hybrides commencent à sortir de chez eux et se dirigent d'un pas lent et traînant vers le temple de l'Ordre Esotérique de Dagon. Les habitants de la ville qui ont choisi de ne pas assister aux rituels savent qu'ils doivent rester enfermer chez eux, dissimulés derrière des portes verrouillées et barrées, et des volets clos. Assister au rassemblement impie de cette foule d'hybrides coûte 1/1D3 points de Santé Mentale. Les investigateurs pourront apercevoir dans la foule divers membres de la famille Marsh, dont Barnabas « le Vieux », vêtu de sa redingote edwardienne. D'autres visages connus pourront être remarqués, tels que celui du conducteur de bus Joe Sargent.

Pendant ce temps, un groupe d'hybrides se rendent à la prison et escorte Brian jusqu'au temple. Les mains attachées derrière le dos, habillé d'un manteau dont la capuche dissimule son visage, Brian sera extrait de la prison escorté par 2D3 hybrides conduits soit par Robert Marsh (30 % de chances), soit par Jeremiah Brewster (70 %).

La prison d'Innsmouth





L'Ordre Esotérique de Dagon

Les terrifiants hybrides conduisent Brian à travers la ville jusqu'au temple de l'Ordre. Ils entrent par la porte principale avant de descendre en file indienne jusqu'au sous-sol. Ils y retrouveront 2D6+3 Profonds qui sont arrivés ici grâce au réseau souterrain des contrebandiers, dont la sortie se trouve derrière les statues hideuses des divinités marines. Brian est ensuite trainé jusqu'à la statue de Cthulhu, avant d'être enchaîné à sa base par les poignets.

Pendant les deux heures qui suivront, l'édifice résonnera d'une série de coassements étranges, de chants gutturaux et de mélopées déroutantes. Quiconque entend ces voix inhumaines perd 1/1D4 points de Santé Mentale. Un test d'Ecouter réussi permettra aux investigateurs de reconnaître certains mots, qui reviennent fréquemment : « Dagon », « Hydra », « Cthulhu », «Y'ha-nthlei ».

Si on se déguise intelligemment (par exemple en se vêtant d'une des robes de l'Ordre), il est possible de s'infiltrer dans l'assemblée des fidèles. L'espion doit alors réussir un test de Volonté pour ne pas être découvert, un échec signifiant une mort immédiate. Assister à toute la cérémonie coûte 1/1D8+1 points de SAN répartis sur la soirée, mais permet de gagner 4 % en Mythe de Cthulhu et 2D4 % en Connaissance d'Innsmouth. Si l'investigateur camouflé sombre dans la folie, il est immédiatement percé repéré par les hybrides. Sa mort est rapide mais douloureuse.

Un peu avant minuit, la congrégation quitte le temple de l'Ordre et se dirige vers le port. Une fois arrivés, certains hybrides montent dans des bateaux tandis que d'autres enlèvent leurs vêtements et se jettent à l'eau. Un

Escorte d'hybrides

	N1	N2	N3	N4	N5	N6
FOR	9	7	15	15	9	14
CON	7	10	9	11	10	6
TAI	11	13	12	11	12	11
INT	10	15	13	8	10	12
POU	6	5	13	8	10	12
DEX	10	9	8	5	11	6
APP	9	12	11	11	11	9
IMP	0	0	2	2	0	2

Compétences
Athlétisme 35 %
Discrétion 35 %
Ecouter 30 %
Nage 85 %
Se Cacher 25 %
Trouver Objet Caché 35 %

Combat
- Poing 50 %
  dégâts 1D3 + Impact (de 1 à 4)
- Petit gourdin 25 %
  dégâts 1D6 + Impact (5 et 6)
- Fusil de chasse (calibre 20) 40 %
  dégâts 2D6

Perte de Santé mentale : voir cette bande de brutes coûte 0/1D4 points.

test de Trouver Objet Caché réussi révèlera d'autres silhouettes noires qui s'ébattent dans les vagues.

Brian, étroitement attaché, est embarqué sur l'un des bateaux, escorté par plusieurs rameurs et par deux prêtres en robe de cérémonie. Comme la petite flottille s'éloigne à la rame et se dirige vers le Récif du Diable, la lune presque pleine s'élève haut dans les cieux, au-dessus des flots sombres. S'ils ont des jumelles, les investigateurs pourront observer comment Brian, qui lutte pathétiquement pour se libérer, est tiré sans ménagement hors du bateau. Il est ensuite relevé de force et attaché par les poignets à de longues chaînes dont les extrémités sont fixées à des anneaux enchâssés dans la roche. Finalement, les prêtres reculent. Ils entonnent alors un chant qui ressemble à un long ululement, assorti de mouvements de mains que la multitude d'hybrides et de Profonds rassemblés accompagnent de coassements et de sortes d'aboiements sonores.

Quelques minutes plus tard, la mer se met à bouillonner, puis une immense forme sombre transperce subitement la surface de l'eau et se redresse, occultant les étoiles. L'air se remplit du son des voix rauques et trainantes des Profonds qui rendent hommage à leur figure paternelle. Car c'est bien là le puissant Dagon, qui vient réclamer son sacrifice. Les témoins de cette scène perdent 1/1D10 points de Santé Mentale.

Dagon se rapproche du récif et s'empare de Brian dont les hurlements frénétiques s'évanouissent dans le vacarme environnant. Le monstrueux Profond tire sur le pauvre garçon pour l'arracher à ses entraves. Brian hurle de douleur tandis que les chaînes se tendent et que les bracelets de fer tailladent ses poignets. L'un des anneaux se descelle finalement du rocher et la chaîne commence à se balancer anarchiquement. L'autre résiste, incitant Dagon à tirer si fort que le bras gauche de Brian se retrouve séparé du reste du corps. Le Profond retourne alors aux profondeurs marines. Le dernier hurlement de Burnham se noie dans les vagues mugissantes. Tous les témoins de la scène perdent 1/1D6 points de Santé Mentale.

Une fois le sacrifice terminé, la congrégation retourne sur la rive, soit en bateau, soit à la nage.

Secourir Brian

Il existe de nombreux moyens de sauver Brian, mais à partir du moment où les hybrides viennent le récupérer à la prison pour l'emmener au temple de l'Ordre Esotérique, les chances de succès des investigateurs sont considérablement réduites.

Il est possible d'extraire Brian de sa cellule de plusieurs façons différentes. Attaquer frontalement le policier en faction est la plus directe. Parmi les clés accrochées au mur se trouve celle qui permet d'ouvrir rapidement la cellule du jeune homme. Déclencher une diversion importante à l'autre bout de la ville éloignera le gardien, et permettra aux investigateurs de pénétrer dans la prison facilement et de libérer les prisonniers. Une troisième possibilité est de faire évader Brian par le soupirail qui donne sur la rue. La maçonnerie de la prison est ancienne, affaiblie et en partie pourrie. Une chaîne solide attachée à une voiture pourra sans problème arracher les barreaux du bâti cimenté. Brian se hissera alors rapidement hors de sa cellule et le groupe pourra prendre la fuite. Le gardien devra décider si le véhicule est endommagé lors de la manœuvre et si oui, jusqu'à quel point.

Libérer Brian après que celui-ci ait été escorté hors de la prison est beaucoup plus délicat. Une embuscade bien préparée peut permettre aux investigateurs de venir à bout des hybrides qui entourent le jeune homme. Toutefois, à partir du moment où il se trouve dans le temple, la partie est quasiment perdue. Brian y est constamment entouré de dizaines d'hybrides et de Profonds.

Si les joueurs envisagent un sauvetage impliquant de nombreux de coups de feu, il conviendra de leur rappeler qu'aux yeux de la loi, les investigateurs vont commettre des meurtres, en dépit de la nature inhumaine des hybrides d'Innsmouth. En outre, des investigateurs faisant usage d'armes à feu pourraient se voir rapidement confrontés à une puissance de feu supérieure. Le gardien devra s'assurer que les enquêteurs ont bien appréhendé les conséquences possibles des actes qu'ils envisagent.

Secourir Ruth

Une fois libre, Brian insiste pour aller arracher Ruth à la maison de son père. Un simple refus ne le fera pas renoncer pour autant. Si Burnham conduit, il accélère franchement et dirige le véhicule droit vers la maison des Billingham. Sinon, il descend de la voiture dès que possible et s'y rend en courant. Seul l'usage de la force pourra le contraindre à quitter la ville sans sa Ruth. Les investigateurs seront peut-être tentés de le laisser se débrouiller tout seul et profiter de la confusion qu'il s'apprête à déclencher pour quitter la ville, mais il est évident qu'abandonné à lui-même, les chances de survie de Brian sont proches de zéro. Il sera certainement capturé de nouveau, et mis à mort. Les efforts consentis par les investigateurs seront réduits à néant.

Le gardien devra faire en sorte que le sauvetage et la fuite soient des épisodes pleins de rythme et d'excitation, tout en s'efforçant de laisser aux investigateurs des chances raisonnables de succès. Si la situation l'exige, le résultat des jets de dé pourra être modifié pour favoriser le déroulement de l'histoire. Si nécessaire, le gardien pourra utiliser des Personnages non-joueurs pour fournir une aide providentielle. Bernard Slocum, le Dr Bloom ou Nick Casper, pourront par exemple surgir au volant d'une voiture, poignarder dans le dos un Profond menaçant, ou offrir aux investigateurs une cachette temporaire. Le tout reste à l'appréciation du gardien. Si les investigateurs n'ont pas encore établi de contact avec Lucas Mackey, c'est une bonne occasion d'organiser une rencontre.

Retour à la demeure des Billingham

L'évasion de Brian sera rapidement découverte. Au moment où le groupe atteint le domicile de Ruth, 1D3 Profonds sont déjà sur place et attendent dans l'ombre. Dès que les investigateurs se garent, les créatures se précipitent sur leur véhicule, se hissent péniblement sur le toit, collent leurs visages flasques de batraciens sur le pare-brise et se mettent à taper dessus avec leurs poings griffus, jusqu'à ce que la vitre vole en éclats. Le bruit de lutte attirera dehors Warren Billingham, qui apparaitra sur le seuil de sa maison, armé de son fusil calibre 30-06. Il ouvrira aussitôt le feu sur le véhicule des investigateurs, sans se soucier des Profonds qui se massent sur la carrosserie. Alors qu'il s'apprête à faire feu une deuxième fois, Ruth surgit de la demeure et bouscule son père. La jeune fille se met alors à courir vers la voiture. Billingham part à sa poursuite, la rattrape à mi-chemin, et la fait tomber de tout son long dans l'herbe. Si c'est possible, Brian bondira alors à l'extérieur de la voiture, tâchera d'éviter les Profonds, et se précipitera au secours de sa dulcinée. Billingham lâchera alors sa fille et fera face à son assaillant, prêt à le tuer de ses propres mains.

Les investigateurs devront décider comment se sortir sans délai de ce guêpier. Au bout de 1D6+4 minutes, les policiers Elliot et Ropes, accompagnés de 3D6 hybrides armés jusqu'au dents, arrivent sur place.

L'évasion d'Innsmouth

Quel que soit le résultat du sauvetage de Brian, son évasion est de toute façon rapidement découverte et l'alerte est donnée avant même que les investigateurs n'atteignent la maison des Billingham. Les cloches des églises se mettront à sonner dans un vacarme assourdissant, et des cris rauques retentiront dans toute la ville. En quelques minutes, des bandes d'hybrides sillonneront les rues à la recherche des investigateurs. Certains seront à pied, d'autres utiliseront leurs véhicules.

Les investigateurs pourront essayer de s'échapper à pied, à bord d'un véhicule, ou encore en combinant les deux. Les deux possibilités sont décrites dans les paragraphes qui suivent. La sortie de la ville proprement dite est décrite en premier lieu, suivie de la poursuite dans la campagne environnante.

Sortir de la ville

Si les investigateurs possèdent leur propre voiture, ils souhaiteront certainement s'en servir lors du sauvetage. Mais à moins qu'ils n'aient pris des précautions particulières, ils se rendront rapidement compte que leur auto a été sabotée. Cela peut prendre plusieurs formes : sucre dans le réservoir, plus d'huile dans la transmission, roue dévissée ou même freins réduits à néant. Les détails concernant ce sabotage et ses effets sont laissés à l'appréciation du gardien. Dans tous les cas, la voiture devrait lâcher les investigateurs peu de temps après qu'ils soient partis de la demeure des Billingham.

Une fois que le besoin d'un autre véhicule se fera sentir, Brian pourra mettre en œuvre l'une de ses compétences assez particulière : Démarrer avec les câbles. Il proposera de voler la première voiture stationnée à proximité. Il réussira à la faire démarrer avec une facilité déconcertante, et si le groupe a jusqu'à présent refusé d'aller secourir Ruth, il s'assoira à la place du conducteur et refusera d'en bouger. Avec Brian au volant, ils n'auront pas d'autre choix que de se rendre chez les Billingham. Quand il est arrivé à ses fins, et que Ruth est près de lui, il acceptera qu'un investigateur prenne le volant.

Fuir à bord d'un véhicule

Les fuyards voudront certainement quitter la ville au plus vite, mais peut-être s'interrogeront-ils sur la route à suivre. S'ils n'ont pas de carte, Ruth ou Brian pourront leur crier des indications sur l'itinéraire à emprunter depuis la banquette arrière. Les investigateurs devront choisir parmi les quatre voies principales menant à l'extérieur de la ville, celle qui offre les meilleures chances de succès. Chacune des routes amène à une ville différente du voisinage : Newburyport, Rowley, Ipswich ou Arkham.

Les rencontres dans l'agglomération sont aléatoires. Il y a 25 % de chances à chaque pâté de maisons qu'une rencontre se produise. Si tel est le cas, lancez 1D10 sur la Table des rencontres en ville (voir encadré). Le gardien devra décider des détails spécifiques, tels que la provenance, la distance initiale avec les investigateurs... Idéalement, un gardien chevronné n'utilisera cette table que comme une source d'inspiration et aura recours à ces rencontres aux moments les plus opportuns, afin de mettre en scène une évasion spectaculaire et excitante.

Des tests de Conduite ne seront pas nécessaires tant que les investigateurs conduisent à une vitesse normale. A l'inverse, s'ils sont pourchassés par des hybrides, ils seront contraints de rouler à grande vitesse, ce qui nécessitera un pilotage du véhicule plus compliqué. Le gardien se réfèrera aux règles de poursuite du livre de règles de *L'Appel de Cthulhu* pour simuler cette poursuite.

En cas d'échec, on pourra consulter la Table des accidents en ville (voir encadré). Deux résultats possibles y sont indiqués. Le second n'intervient que dans le cas d'une catastrophe et sera synonyme de conséquences plus sérieuses.

Sous le feu

Plusieurs rencontres indiquent des hybrides pourvus d'armes à feu qui tirent sur les investigateurs tandis que ces derniers tentent de fuir. Les tireurs immobiles utilisent leurs pourcentages normaux. Par contre, quiconque fait feu depuis un véhicule en mouvement – y compris les investigateurs – subit un malus de -20 % à sa compétence de tir. Les balles qui atteignent une voiture font généralement peu de dommages : elles s'incrustent dans la carrosserie, le tableau de bord... Une réussite

Table des rencontres en Ville

1 Coups de feu désordonnés d'un tireur hybride embusqué au premier étage d'un bâtiment voisin abandonné.
2 1D3 Hybrides armés de gourdins et/ou de pistolets surgissent d'une allée sombre.
3 Le car de Joe Sargent s'arrête et bloque la rue juste devant les investigateurs. En même temps, 1d6+1 hybrides chargent dans leur dos.
4 Des reflets de phares derrière les personnages, indiquent qu'une vieille voiture pleine d'hybrides armés a démarré derrière eux et les prend en chasse. 1D3 hybrides ouvrent le feu sur les investigateurs.
5 Un hybride isolé surgit d'une porte ou du coin d'une allée et tente de sauter à bord du véhicule des investigateurs.
6 2d4 hybrides à pied, incluant un prêtre de Dagon en robe de cérémonie, essaient de bloquer la route. L'investigateur au volant peut choisir d'en écraser un ou deux, mais la sportivité de la voiture sera dans ce cas diminuée de 2D10 % (voir aussi le paragraphe Les véhicules endommagés). Il pourra aussi donner un coup de volant pour les éviter. Un test de Conduite sera dans ce cas requis pour réussir la manœuvre.
7 Une voiture arrive en sens inverse et essaie de faire sortir celle des investigateurs de la route. L'hybride la jouera « à la dégonfle ». Les deux chauffeurs doivent effectuer trois jets de POU contre POU sur la table de résistance. Le vainqueur est celui qui gagne au moins 2 des 3 tests. Le perdant doit alors faire une embardée pour éviter une collision frontale et réussir un jet de Conduite pour éviter l'accident. Si le test indique une catastrophe, la collision frontale se produit.
8 2d6 hybrides postés sur un toit jettent de grosses pierres et des briques sur les investigateurs. Ces derniers ne subiront que peu de dégâts, sauf s'ils sont à pied ou si leur véhicule est dépourvu de toit.
9 2d6 Profonds barrent la route des investigateurs. La perte de Santé Mentale est de 1/1D6 points. Le conducteur peut tenter de les écraser ou de les éviter (voir le point n°6).
10 Un pick-up plein d'hybrides dévale la rue en direction des investigateurs. Ses occupants agitent des fourches et des gourdins et tirent au hasard des coups de fusil de chasse depuis le plateau du véhicule. Une rue située à droite ou à gauche sera disponible pour permettre aux investigateurs de leur échapper, à condition que le conducteur réussisse un test de Conduite -10 % pour négocier le virage serré et semer les poursuivants.

Table des accidents en ville

1 Heurter un lampadaire : le véhicule est abîmé mais roule encore. Le test suivant est réduit de 20 %. Une catastrophe implique un malus doublé, plus 1D3 points de dommage subis par chaque occupant. Perte de deux crans de distance.
2 Emboutir une bouche d'incendie : idem ci-dessus.
3 Passer à travers une devanture : comme ci-dessus, si ce n'est qu'une catastrophe signifie que le véhicule est désormais coincé et qu'il est irrécupérable.
4 Rentrer dans une voiture en stationnement : le prochain test se fait à -10 %. Une catastrophe ajoute une collision par l'arrière, entraînant un malus doublé et 1D6 points de dommages pour chaque passager. Perte de deux crans de distance.
5 Rater un virage : le prochain test subit un malus de 10 %. Un test réussi de Conduite est nécessaire pour conserver le contrôle du véhicule. S'il est raté, relancez le dé sur cette même table. Perte d'un cran de distance.
6 Faire un tête-à-queue : pas de dégâts au véhicule. En cas de catastrophe, il s'agit d'un tonneau. La voiture est ensuite inutilisable et chaque occupant subit 1D3 points de dommages.

Véhicules de remplacement

Tant qu'ils sont en ville, les investigateurs peuvent remplacer le véhicule endommagé en volant une voiture en stationnement : Brian est capable de trafiquer le contact, de même que quiconque réussissant un jet de Métier : Mécanique. Quel que soit l'endroit où les fugitifs abandonnent leur automobile, ils ont 50 % de chances d'en apercevoir une autre garée non loin de là. Si ce n'est pas le cas, il y a 60 % de chances qu'ils en trouvent une dans le pâté de maison suivant, puis 70 % dans le pâté suivant, et ainsi de suite. Utilisez les Tables suivantes pour déterminer le type de véhicule et son état. Une fois à l'extérieur de la ville, les personnages n'ont plus aucune chance de trouver un véhicule en stationnement.

D6 Type
1 Ford Modèle T
2 Ford modèle T avec plateau
3 Coupé
4 Petit camion de livraison
5 Packard ou Chrysler
6 Pick-up

D8 Etat
1 Bon état
2 Bon état
3 Vieux mais correct
4 Siège arrière plein d'entrailles de poissons
5 Suspensions défectueuses : tests de Conduite à -20 %
6 Les freins lâchent au troisième freinage brusque
7 Direction imprécise : tests de Conduite à -20 %
8 Le véhicule refuse de démarrer

spéciale, par contre, inflige des dégâts conséquents, soit à l'automobile, soit à ses occupants. Lancez dans ce cas 1D20 sur la Table des Dommages aux Véhicules.

Les véhicules endommagés

Outre des dégâts superficiels, tels que les vitres cassées ou les phare détruits, les détériorations de véhicules impliquent souvent une réduction de leur Sportivité, voire plus. Consultez le chapitre des Poursuites du livre de règle de *L'Appel de Cthulhu* pour plus de détails.

Fuir à pied

S'enfuir à pied est évidemment plus lent, mais d'un certain côté plus sûr. Le gardien déterminera les chances de rencontre deux fois par pâté de maisons, mais il permettra aux investigateurs à se déplacer discrètement, en utilisant avec profit les zones d'ombre et les pas de porte. Des hybrides qui passeront en voiture repèreront difficilement des investigateurs vigilants, prêts à sauter à l'abri des regards. Effectuez un test de Trouver Objet Caché pour les hybrides, avec un score de 25 %. Un échec indique que les poursuivants n'ont rien remarqué. S'ils sont repérés, les investigateurs pourront avoir l'idée d'imiter la démarche traînante des hybrides. Un test d'Imposture sera alors nécessaire.

Progresser à pied est toutefois assez lent, et il est probable que les investigateurs souhaitent se procurer au plus vite un autre véhicule.

Fuite dans la campagne

Une fois sortis de la ville, les investigateurs devront encore traverser plusieurs kilomètres de campagne avant d'être en sécurité au-delà des limites d'Innsmouth. Comme en ville, ils peuvent faire le trajet soit en voiture, soit à pied, soit dans une combinaison des deux. Les véhicules sont obligés de suivre les routes, mais des investigateurs à pied peuvent couper à travers champs.

Fuir à Travers la campagne à bord d'un véhicule

Même si les investigateurs poussent un soupir de soulagement quand ils parviennent enfin en dehors de la ville, leur répit est de courte durée. Une voiture occupée par six hybrides armés surgit de nulle part et se lance à leur poursuite. Il sont armés et trois d'entre eux ouvrent le feu. Les investigateurs pourront sans doute les distancer, mais seulement au prix d'une conduite sportive.

Quatre routes partent d'Innsmouth. Chacune d'entre elles mène à une des villes voisines : Newburyport, Rowley, Ipswich ou Arkham. La conduite est hasardeuse et semée d'embuches. Il s'agit la plupart du temps de dangers faciles à négocier ou à éviter à des vitesses normales, mais lors d'une poursuite à grande vitesse, ils nécessiteront un test de Conduite. Les conséquences d'un échec lors du test sont indiquées dans la description de chaque danger particulier. Le gardien pourra, s'il le souhaite, ajouter des effets supplémentaires si une catastrophe survient. Une fois que les investigateurs ont passé avec succès l'ensemble de ces passages à risque, leur évasion est considérée comme réussie. Les hybrides abandonnent la poursuite et retournent à Innsmouth.

Route de Newburyport

Pont extrêmement étroit : ce pont traverse la deuxième des quatre petits cours d'eau que rencontre cette route. Il est particulièrement difficile à voir de loin car situé à la sortie d'un virage et d'une végétation touffue. Un test réussi de Conduite est nécessaire pour passer. Un échec signifie que le véhicule rate le pont et plonge tête la première dans le cours d'eau. Ses occupants subissent 1D4 points de dommages. Le véhicule est bien entendu perdu.

Virage serré : juste après le deuxième pont, un échec à un test de Conduite indique que le véhicule est définitivement embourbé dans le terrain marécageux qui borde la route.

Epais brouillard : entre le troisième et le quatrième pont. Si le conducteur ne réussit pas un jet de Volonté, le véhicule sort de la route et s'embourbe dans le marais.

Dos d'âne : au sommet de Carson's Hill. A grande vitesse, le véhicule décolle du sol. Rater le test de Conduite amène une sortie de route qui se termine contre un arbre. Les occupants subissent chacun 1D6 points de dommages.

Route de Rowley

Courbe : virage à gauche, situé juste après la sortie de la ville. Un test de Conduite raté indique que le véhicule s'est embourbé dans le marais.

Dos d'âne : traversée de la voie ferrée. A grande vitesse, le véhicule décolle du sol. Rater un test de Conduite amène une sortie de la route et une immobilisation.

Epais brouillard : juste après la voie de chemin de fer. Si le conducteur ne réussit pas un test de Volonté, le véhicule sort de la route.

Ornière de boue : au croisement. Si le test de Conduite est raté, le véhicule fait un tête-à-queue et s'embourbe. Deux rounds seront indispensables pour le sortir de l'ornière.

Route d'Ipswich

Courbe : virage à gauche, peu après la sortie de la ville. Un échec au test de Conduite amène une collision avec un arbre massif. Les tests de Conduite suivants subissent un malus de 20 %, et chaque occupant du véhicule encaisse 1D6 points de dommages.

Grosse pierre : juste après la courbe, un peu avant le carrefour en forme de T. Si le conduc-



Table des Dommages aux Véhicules

Quand un véhicule subit une réussite spéciale lors d'un tir, lancer 1D20 sur cette table et appliquer immédiatement le résultat indiqué.

1-5 Pare-brise atteint et endommagé. Si le conducteur ne réussit pas aussitôt un test de Conduite - 20 % (plus les éventuels autres malus), il ne peut éviter l'accident. Le pare-brise est à présent étoilé, et à moitié opaque. Il faudra le faire voler en éclats vers l'extérieur, ou subir un malus de -20 % sur tous les tests de Conduite.

6-10 Pneu atteint. Un test de Conduite doit être réussi pour éviter l'accident. Avec un pneu à plat, il sera nécessaire d'obtenir un succès spécial lors des tests de Conduite suivants pour diriger le véhicule.

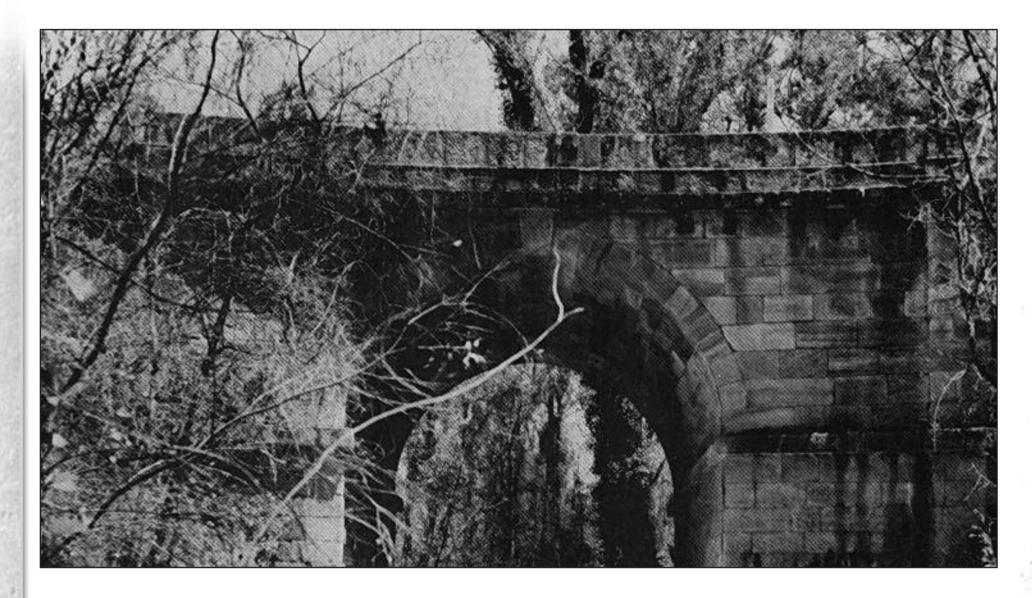
11-12 Passager touché ! La victime est déterminée au hasard. Les dommages sont divisés par deux car la balle a traversé la carrosserie.

13-14 Conducteur touché ! Appliquez les dégâts comme ci-dessus. Le conducteur doit obtenir une réussite spéciale en Conduite pour garder le contrôle du véhicule.

15-16 Boîte de vitesse endommagée. Un test de Conduite -20 % (plus les autres éventuels malus) est immédiatement requis. Un malus de -20 % restera applicable à partir de là.

17-19 Moteur/transmission atteints. Un test de Conduite -10 % est nécessaire. Le véhicule a subi des dommages irréversibles et s'arrête pour de bon un pâté de maisons plus loin.

20 Réservoir ou tuyau d'essence touché. Le conducteur doit effectuer un test de Volonté ou voir son véhicule exploser aussitôt, infligeant 2D6 points de dommages à tous ses passagers. Si le test est réussi, les passagers devront réussir un jet d'Agilité pour sortir de la voiture avant qu'elle n'explose.



teur rate son test de Conduite en essayant d'éviter la pierre, le véhicule quitte la route et s'embourbe. Passer la route est plus facile, mais entraine une rupture de la direction qui rend le véhicule inutilisable.

Arbre tombé : en travers, juste avant le carrefour des quatre routes. S'arrêter à temps nécessite un test réussi de Conduite. S'il est raté, le choc rend le véhicule inutilisable et inflige 1D4 points de dommages à tous ses occupants. S'il est réussi, l'obstacle pourra être enlevé de la route par les investigateurs, qui devront opposer leurs FOR cumulées à la TAI de l'arbre (égale à 35) sur la table de résistance.

Portion sablonneuse : peu de temps après le carrefour des quatre routes. Un test de Conduite est requis pour éviter de partir en tête-à-queue.

Route d'Arkham

Pont extrêmement étroit : il passe sur un petit cours d'eau. Un test de Conduite est requis. Un échec signifie que la voiture a raté le pont et a plongé tête la première dans la rivière. Les occupants subissent 1D4 points de dommages et le véhicule est irrécupérable.

Épais brouillard : juste après le pont. Le conducteur doit réussir un test de Volonté ou sortir de la route.

Gros dos d'âne : en arrivant au carrefour des quatre routes. Le véhicule tape brutalement dans le creux, et il faut réussir un test de Conduite pour éviter de sortir de la route. Si tel est le cas, le véhicule est embourbé, mais pourra être dégagé en deux rounds.

S'enfuir à pied

S'ils sont à pied, les investigateurs peuvent soit suivre les routes, soit couper à travers les marais et les champs. S'ils ne sont pas parvenus à sortir rapidement de la ville, ils risquent d'être contraints d'abandonner les routes qui pullulent de véhicules remplis d'hybrides lancés sur les routes principales à leur recherche.

Les rencontres qui suivent surviennent de manière aléatoire, et dépendent de l'endroit où se trouvent les investigateurs. Le gardien pourra tester de une à quatre fois les chances de rencontre, selon la distance que les fugitifs auront à couvrir avant d'atteindre le bord de la carte et d'être, enfin, en sécurité. Voyager le long de la voie ferrée est considéré comme un périple dans les marécages.

Un résultat inférieur à 50 % indique une rencontre. Lancer 1D6 sur la Table des Rencontres dans les Marécages.
Bois et champs : un résultat inférieur à 30 % indique une rencontre. Lancez 1D3 sur la Table des Rencontres dans les Bois et les Champs.

Un ange gardien

Cette rencontre peut permettre au gardien de sauver un groupe très mal embarqué ou simplement de clore le scénario sur une séquence spectaculaire. Dans les deux cas, une berline noire fait subitement son apparition et s'arrête sur la route, tout près des investigateurs. Le conducteur bondit à l'extérieur et signale sa présence aux fugitifs grâce à une lampe-torche. De façon assez déroutante, il les appellera par leurs noms. Il s'agit de Lucas Mackey, l'agent fédéral mandaté par le département du Trésor. Sans jamais révéler sa véritable identité, il tentera de convaincre les personnages qu'il est de leur côté. S'ils acceptent l'aide de Mackey, celui-ci les conduira à la ville voisine de leur choix, puis se dirigera vers le Sud pour rejoindre son bureau, à Boston.

Conclusion

Si les investigateurs parviennent à tirer Brian des griffes d'Innsmouth, ils gagnent chacun 2D6 points de Santé Mentale. S'ils échouent, ou si Brian est tué pendant leur fuite, ils perdent tous 1D6 points. Libérer Ruth rapporte 1D6 points supplémentaires, mais ne pas y parvenir ne coûte qu'un point à chaque inves-

tigateur. Récupérer le manuscrit du *Livre de Dagon* dans le coffre de Thomas Waite ne rapporte rien, à moins que les investigateurs ne le gardent pour éviter Asenath Waite de mettre la main dessus, auquel cas chacun d'eux recevra 1D3 points de Santé Mentale. Ils gagneront un point de Santé Mentale pour chaque Profond tué, jusqu'à un maximum de six.

Emballage final

Les investigateurs devront se mettre d'accord sur une histoire qui puisse expliquer la disparition de Brian et son rôle supposé dans le cambriolage à Innsmouth. Il pourraient également avoir à répondre de délits commis durant l'aventure. Le gardien est libre de gérer cette partie comme il le souhaite, mais il est possible que les habitants d'Innsmouth, furieux, portent plainte contre les investigateurs. S'ils sont inculpés de crimes et arrêtés, leur compétence Crédit baissera de 2D10 %, voire plus. Là encore, le gardien pourra étoffer cette éventualité. Avant le Raid, le Département du Trésor pourra intervenir en faveur des investigateurs, soit en négociant discrètement leur libération, soit même pour faire abandonner les charges qui pèsent sur eux.

Enfin, si les investigateurs ont récolté des preuves solides sur ce qui se passe à Innsmouth, et qu'ils les remettent aux autorités gouvernementales, ils gagneront 1D6 % en Crédit. Cela leur garantira en outre une place de choix dans le raid futur sur Innsmouth.

Table des Rencontres dans les Bois et les Champs

1 Rencontre amicale : ce personnage est un habitant humain d'Innsmouth qui est venu aider les investigateurs. Il peut être armé et à pied, auquel cas il leur proposera de servir de guide, ou bien les attendre au volant d'une voiture.

2 Une patrouille hybride : 1D6+2 hybrides équipés de lampes-torches apparaissent à une distance de 2D6x5 mètres. Il pourront repérer les investigateurs ou passer sans les voir.

3 Un tireur hybride embusqué : un hybride, armé d'un fusil de calibre 30-06, ouvre le feu sur les investigateurs. Il est caché derrière un arbre à 1D6x5 mètres du groupe. Les investigateurs pourront prendre la fuite, auquel cas ils essuient quatre autres tirs dans le dos (les chances de toucher du tireur sont égales à 25 %). S'ils choisissent de répondre aux tirs, l'obscurité et la protection partielle dont bénéficie leur adversaire rendront nécessaire l'obtention d'un succès spécial pour toucher.



Table des rencontres dans les marécages

1 Shoggoth en vadrouille : le Shoggoth affamé des Profonds surgit de l'obscurité et attaque un investigateur au hasard. Si ce dernier succombe, le Shoggoth s'installe pour le dévorer et laisse les autres s'enfuir.

2 1D6 Profonds : ils apparaissent à 1D6x5 mètres du groupe. Ils se lancent aux trousses des investigateurs, mais si l'un d'entre eux est tué, ils abandonnent. La perte de SAN pour cet épisode est de 1/1D6 points de Santé Mentale.

3 Sables mouvants : un des investigateurs, choisi au hasard, entre dans une zone de sables mouvants. Si ses compagnons ne font rien pour l'aider, il est englouti en six rounds. Chacun des investigateurs pourra effectuer un test de Volonté par round pour voir s'il trouve un objet susceptible d'arracher la victime aux sables voraces. Si un autre personnage obtient une catastrophe lors de son test, il se retrouve à son tour pris au piège, et doit être secouru de la même façon. Une fois qu'ils auront trouvé un objet approprié, la FOR de 25 des sables mouvants devra être vaincue par les FOR combinées sur la table de résistance pour libérer le prisonnier.

4 Héron surpris : un des investigateurs manque de marcher sur cet oiseau des marais, qui s'envole en poussant des cris stridents, ce qui pourrait éventuellement attirer l'attention sur le groupe.

5 Profond solitaire : la créature jaillit brusquement à trois mètres devant un des fugitifs pris au hasard et se jettera sur lui sans attendre.

6 Cadavre en décomposition : un investigateur choisi au hasard trébuche sur un cadavre à moitié enfoncé dans le marais et perd 1/1D4 points de Santé Mentale. Il s'agit du corps de l'agent fédéral Bill Forbes, disparu il y a peu lors d'une mission secrète qu'il menait sous couverture à Innsmouth. Forbes se faisait passer pour un écrivain de livres historiques et logeait à l'hôtel Gilman avant que sa trace ne soit définitivement perdue.





Le Raid sur Innsmouth : chapitre 2

Le Raid sur Innsmouth

Où la ville maudite d'Innsmouth voit se déchainer sur elle les foudres du gouvernement américain.
Et où les troupes humaines réalisent qu'Innsmouth n'a pas encore révélé toutes ses surprises.

A l'affiche

L'Armée des Etats-Unis d'Amérique

Ces troupes réuniront des individus venus d'horizons et de corps d'armée différents. Les Marines y côtoieront les Gardes-côtes et les sous-mariniers de la Navy, mais confrontés aux Profonds, les soldats se focaliseront sur l'essentiel : tous sont avant tout humains.

Le Peuple des Profondeurs

Menés par leur Père, le Grand Dagon, les innombrables Profonds et hybrides s'opposeront aux troupes humaines avec leur férocité, leur magie et leur connaissance du terrain.
Et que dire des Shoggoths et autres Larves Stellaires qui amèneront par leur seule présence les humains aux frontières de la folie.

En quelques mots...

Suite à divers événements suspects, le gouvernement américain ordonna une enquête sur la ville d'Innsmouth. Les résultats causèrent un émoi si important que les forces fédérales décidèrent de rayer cette bourgade dépravée de la carte.
Les investigateurs seront recrutés en tant que « conseillers techniques », au vu de leurs expériences passées à Innsmouth.
Le raid est mené de front par six commandos, qui s'occuperont chacun d'un objectif bien précis, sur terre et sous les eaux.
Mais chacun des groupes aura à affronter des forces dont la puissance dépasse de loin l'imagination humaine.

Implication des investigateurs

Ce long scénario est destiné à des investigateurs expérimentés, ayant une connaissance et une expérience d'Innsmouth et de ses mystères. L'idéal est de les faire jouer le scénario *L'évasion d'Innsmouth* (également dans ce supplément), au cours duquel ils pourront faire la connaissance de l'agent sous couverture Lucas Mackey.

Les investigateurs seront avant tout recrutés pour leur capacité à aider les troupes à se diriger, et on ne recherchera pas chez eux des talents martiaux particuliers, même si ces derniers seront appréciés dans le feu de l'action.

Enjeux et récompenses

- **Aider à mener à bien le Raid sur Innsmouth** : cet assaut sera d'une extrême difficulté, et les investigateurs pourront, grâce à leur expérience, faire basculer la bataille du bon côté. Mais a récompense pourra être à la hauteur de la tâche accomplie : les investigateurs pourront nouer des contacts au sein du gouvernement, et obtenir des informations inestimables sur le Mythe de Cthulhu.
- **Échapper à l'emprise de la folie** : l'adrénaline aidant, il est peu probable que les investigateurs sombrent dans une démence profonde au cours du Raid. Mais quel sera leur état psychologique à la suite de la bataille, quand leurs esprits apaisés réaliseront enfin ce à quoi ils ont participé ?

Ambiance

Ce scénario pose une ambiance très inhabituelle pour *L'Appel de Cthulhu* : celui de la guerre, la vraie, avec son lot de drames, d'explosions, d'ennemis abattus et de pertes humaines nombreuses.
Utilisez le crescendo des missions : la terre ferme réserve des épisodes qui, s'ils ne sont pas exempts de stress, bien au contraire, ne seront qu'un préliminaire aux cauchemars qui attendent les gardes-côtes et les sous-mariniers.
Prenez le temps de laisser les joueurs se familiariser avec les personnages secondaires qu'ils auront choisi, puis entrainez-les dans un tourbillon sans répit de violence et d'horreur.
Ménagez des instants de récupération, mais en aucun cas des minutes. L'angoisse devra être permanente, et l'ennemi toujours menaçant.
Apportez un soin particulier à l'apparition des créatures les plus dangereuses : Dagon, les Larves Stellaires et les Shoggoths. Souvent accompagnés de hordes de Profonds, ils constitueront le point d'orgue d'un cauchemar éveillé.

Fiche technique

Investigation	●○○○○
Action	●●●●●
Exploration	●●○○○
Interaction	●●○○○
Mythe	●●●●●
Style de jeu	**Horreur Lovecraftienne**
Difficulté	Chevroné
Durée estimée	◷◷◷◷◷◷◷
Nombre de joueurs	
Type de personnages	Enquêteurs
Époque	1928

Cette aventure constitue le point d'orgue de ce supplément. Il permet de vivre de l'intérieur le raid organisé par le gouvernement des Etats-Unis sur la ville d'Innsmouth. En raison de leurs actions passées, les investigateurs ont attiré sur eux l'attention du Département du Trésor. L'agent Lucas Mackey, qu'ils ont sans doute rencontré lors du scénario *L'évasion d'Innsmouth,* sera certainement celui qui aura poussé à ce qu'ils soient contactés.

L'enquête gouvernementale a débuté l'été dernier, après que des représentants du Département du Trésor aient été contactés par Robert Olmstead, originaire de l'Ohio. Alors qu'il visitait la ville d'Innsmouth lors de l'été précédent, Olmstead est tombé par hasard sur un foyer d'activités illégales, peut-être même contre-nature. Une enquête préliminaire a par la suite conclu que certaines de ses allégations étaient vraies. Ceci déclencha une enquête secrète plus poussée, qui était vraisemblablement en cours au moment où les personnages menaient leurs propres enquêtes. Des agents fédéraux ont maintes fois visité Innsmouth en se faisant passer pour des représentants de commerce, des touristes ou des inspecteurs du travail. Ils ont rassemblé suffisamment de preuves accablantes pour convaincre le gouvernement de déclencher une opération radicale.

L'un de ces agents, qui opérait sous la couverture d'un écrivain de romans historiques, a disparu alors qu'il se trouvait à Innsmouth. Son corps pourrit lentement dans les marécages au nord-ouest de la ville. Les investigateurs ont pu le découvrir durant le scénario *L'évasion d'Innsmouth,* mais ce n'est pas obligatoire pour le déroulement de l'histoire.

Contactés par le Département du Trésor, les investigateurs sont tout d'abord questionnés sur ce qu'ils ont appris à Innsmouth. Ce n'est que plus tard qu'on leur demande de participer au raid. L'influence de Thomas Mackey et de ses supérieurs pourra permettre de faire libérer des investigateurs incarcérés, d'obtenir un accord favorable voire même de faire abandonner les charges qui pèsent sur eux.

Personnages secondaires

Comme leur investigateur principal ne sera actif que dans une des cinq missions, les joueurs seront amenés à endosser le rôle d'autres personnages au cours des quatre autres objectifs. Dans tous les cas, ce seront des membres des forces armées : marines, gardes-côtes ou marins. On parlera pour ces personnages de Personnages Secondaires. Il est évident que le but de ce scénario est de donner les premiers rôles aux investigateurs, mais ces personnages secondaires y joueront également des rôles actifs et importants.

Si un investigateur ou un personnage secondaire d'un joueur disparaît ou meurt pendant le raid, le gardien pourra lui assigner un autre personnage secondaire pour lui permettre de continuer le jeu.

Prélude : Le Projet Alliance

A la demande expresse de l'agent Mackey, le gouvernement a diligenté des enquêtes de moralité sur les investigateurs. Cela consiste à passer au crible leurs activités professionnelles et leurs casiers judiciaires, à vérifier s'ils appartiennent à des organisations publiques ou privées et, assez bizarrement, à contrôler leur ascendance, pour rechercher un lien éventuel avec Innsmouth. Les investigateurs ne se rendront, dans un premier temps, pas compte de ces enquêtes, mais de décembre à mi-janvier, certains indices troublants pourront les mettre sur la voie.

Tous les investigateurs qui réussissent un test de Volonté parviennent à prendre connaissance de 1D3 informations bizarres transmises par leurs collègues de travail, des membres de leur famille, leurs employeurs, leurs amis, leur propriétaire, etc. Ce sont des indices comme : « Un de vos amis m'a demandé de vos nouvelles l'autre jour ». Il s'avère que l'ami en question, qui ne s'est pas présenté, s'intéressait à des détails de la vie privée de l'investigateur, à ses habitudes de travail et, de façon surprenante, à son goût éventuel pour les sciences occultes. S'ils obtiennent une réussite spéciale sur un test d'Ecouter, les investigateurs remarqueront des dysfonctionnements et des parasitages étranges sur leurs lignes téléphoniques. Des tests d'Intuition réussis leur permettent de repérer dans la rue des étrangers qu'ils n'ont jamais vus auparavant.

Phase 1 : Contact

Une fois rassurés sur le passé et les loyautés des investigateurs, les agents du gouvernement les contactent chez eux. Lors d'un froid dimanche après-midi de janvier, chaque investigateur reçoit la visite d'un petit groupe d'hommes qui débarquent dans une grosse berline noire. Ils sont tous vêtus d'un costume noir, d'un chapeau et d'un pardessus de la même couleur. L'homme qui les commande est l'agent Albert Ryan, qui se présente sur le seuil de l'investigateur.

L'agent commence par demander à l'investigateur s'il est seul. Les hommes en noir veulent lui parler en privé. Si leur interlocuteur acquiesce et les fait entrer, ils lui posent une série de questions sur Innsmouth et sur les activités auxquelles il a pris part durant les derniers mois. Les agents sont d'une extrême courtoisie, mais il est clair qu'ils cherchent à savoir exactement ce que l'investigateur sait ou pense savoir à propos de cette ville. Ils prennent des notes tout au long de l'entretien et leurs visages restent impassibles, à moins qu'un investigateur n'évoque des « hommes-poissons » ou des « monstres horribles ». Dans ce cas, ils ne peuvent réprimer un froncement de sourcils et leurs stylos restent quelques instants suspendus en l'air.

L'entretien dure environ vingt minutes, après quoi l'investigateur est poliment remercié pour sa coopération. Avant de partir, Ryan incite

Maîtriser cette aventure

Le Raid sur Innsmouth est un scénario semblable à nul autre. Il est découpé en cinq actions militaires indépendantes appelés objectifs ou missions. Chacune d'entre elles est divisée en trois parties. L'intégralité des premières parties sera jouée dans un ordre établi, puis les deuxièmes parties, également dans un ordre spécifique. Quand l'ensemble des troisièmes parties de chaque objectif est terminé, le raid s'achève. La séquence de jeu complète est détaillée dans l'encadré « Ordre et Enchainements », page suivante.

Les investigateurs sont invités à prendre part aux opérations, soit comme conseillers, soit en participant activement. On leur demandera de se séparer, et chaque investigateur prendra part à une action différente, que le gardien pourra désigner ou que les joueurs pourront choisir. L'idéal serait qu'il y ait un investigateur affecté à chaque objectif. S'ils sont moins de cinq, l'un des joueurs pourra souhaiter utiliser un de ses personnages de réserve pour accompagner l'un des groupes d'intervention. S'il y a plus de cinq investigateurs, il est possible que deux d'entre eux participent à la même mission.

Ordre et enchainements

Certains des événements prévus dans ce scénario supposent un ordre logique dans les épisodes. Vous trouverez par conséquent un enchainement recommandé ci-après. Parfois, Deux groupes distincts pourront être amenés à communiquer ou à se rencontrer. Cela nécessitera de faire jouer simultanément les deux actions pendant un laps de temps assez court. Toutefois, les diverses actions sont en majeure partie indépendantes les unes des autres.

Première partie
1 les tunnels des contrebandiers
2 Y'ha-nthlei
3 Le Récif du Diable
4 Le manoir des Marsh
5 L'Ordre Ésotérique de Dagon

Deuxième partie
1 Y'ha-nthlei
2 Le Récif du Diable
3 Les tunnels des contrebandiers
4 Le manoir des Marsh
5 L'Ordre Ésotérique de Dagon

Troisième partie
1 Le manoir des Marsh
2 Le Récif du Diable
3 Y'ha-nthlei
4 L'Ordre Ésotérique de Dagon
5 Les tunnels des contrebandiers

Les objectifs du raid

Objectif 1 : L'Ordre Ésotérique de Dagon : un assaut frontal par deux équipes de marines du quartier général de ce culte abject. Commandement assuré par le capitaine Corso et le sergent Grabotowski. Il est recommandé que les investigateurs qui participent à cette mission soient en bonne condition physique et soient familiers avec les armes à feu.

Objectif 2 : Le Manoir des Marsh : une attaque discrète menée par une seule équipe de marines contre la demeure de la famille la plus puissante de la ville. L'objectif principal est de faire des prisonniers. Commandement assuré par le major Maines. Des compétences de discrétion et de tir sont souhaitables.

Objectif 3 : Les tunnels des contrebandiers. Deux équipes de marines réparties sur quatre bateaux vont remonter à la rame les tunnels souterrains qui courent sous Innsmouth. Le commandement sera assuré par le lieutenant Doud. Les compétences de combat seront prépondérantes, et une bonne santé mentale n'est pas à négliger.

Objectif 4 : Le Récif du Diable. Un contingent de gardes-côtes sera posté au large pour contrôler le récif et le port, sous les ordres du Commandant Hearst. Il sera possible d'éviter le combat, mais savoir nager pourrait se révéler utile.

Objectif 5 : Y'ha-nthlei. L' US Navy a dépêché un sous-marin qui doit torpiller le site où la cité sous-marine est sensée se trouver. Le commandant Robert Harrow sera aux commandes du S-19. Plus que les compétences physiques, ce seront les aptitudes de Psychologie et la Santé Mentale qui seront mis à l'épreuve.

l'investigateur à ne pas s'étendre sur le sujet, invoquant la sécurité nationale pour justifier cette injonction. Il signale que certains des compagnons du personnage ont déjà été contactés ou qu'ils le seront bientôt.

« Vous aurez de nos nouvelles très bientôt », assure-t-il.

L'appel du devoir

Comme promis, les investigateurs sont à nouveau contactés quelques jours plus tard. Un coup de téléphone ou un télégramme les prie de se rendre au Bâtiment Fédéral, bureau 402, à Boston, le lendemain à 20 h 00. ils devront demander à voir l'agent Drew. Si nécessaire, un chauffeur viendra les chercher à leur domicile. On leur donne en outre un numéro de téléphone afin qu'ils confirment la réception du message.

Le soir, à huit heures, les rues de Boston sont plongées dans l'obscurité. Le quartier d'affaires où se trouve le Bâtiment Fédéral est quasiment désert et balayé par un vent glacial. Il tombe une neige légère.

La plus grande partie de l'immeuble de cinq étages est plongée dans le noir, mais au quatrième étage, une rangée de fenêtres est illuminée. Quand ils entrent dans le bâtiment, les investigateurs sont accueillis par un jeune homme assis derrière un comptoir d'accueil. Il s'enquiert des raisons de leur visite et, après avoir appelé le quatrième étage, il confirme qu'ils sont attendus et leur désigne les ascenseurs. Si l'un des investigateurs commence à apposer sa signature sur le registre des visiteurs, le jeune homme l'interrompt promptement. « Ce n'est pas nécessaire », dit-il en souriant.

Une fois arrivés au quatrième étage, les investigateurs trouveront le bureau 402 au bout du couloir. La porte est ouverte et des voix s'en échappent. Les investigateurs peuvent décider de frapper à la porte ou d'entrer directement. Dans les deux cas, ils pénètrent dans une petite antichambre où les attend une jeune femme souriante, âgée d'une trentaine d'années. Elle se présente comme « Miss Jameson » et semble les connaître tous par leur nom. « Mr Drew vous attend dans son bureau » annonce-t-elle.

Elle les guide alors à travers une série de petits bureaux qui s'enchainent jusqu'à une porte close. En chemin, les investigateurs traversent également une salle de réunion, où trône une grande table autour de laquelle sont assis sept hommes, certains en uniforme. L'atmosphère y est difficilement respirable en raison de la fumée des cigares.

Les visiteurs sont finalement introduits dans un bureau et Miss Jameson se retire, en fermant la porte derrière elle. Lucas Mackey, tout sourire, s'avance pour les accueillir chaleureusement. Il leur serre la main et peut même aller jusqu'à leur donner une tape amicale dans le dos. La manière dont il se comporte



Mr Dew

dépend essentiellement de ses relations passées avec les investigateurs.

L'agent Ryan est debout, un peu plus loin, aux côté d'un individu grand, mince, aux cheveux gris, assis derrière un vaste bureau. Ce dernier qui ôte ses lunettes avant de se lever et de s'extraire du bureau pour aller tendre la main aux personnages. Ses yeux sont froids, d'un bleu profond, et son sourire est pincé et peu convainquant. Mackey se charge des présentations et invite les investigateurs à prendre un siège. Drew prend place face au groupe, devant son bureau, tandis que Mackey s'assoit nonchalamment sur un coin de la table. Ryan reste debout dans le fond de la pièce, en retrait. Drew prend finalement la parole :

« [Mesdames], Messieurs, je sais que vous êtes impatients de savoir pourquoi nous vous avons demandé de venir ici ce soir. Le gouvernement a besoin de votre aide dans une affaire de la plus haute importance. Vous connaissez déjà la ville d'Innsmouth, aussi n'est-il pas utile que je vous explique pourquoi le gouvernement s'y intéresse. Nos services ont mené une enquête longue et minutieuse, qui a confirmé la nécessité de prendre des mesures rapides et radicales pour mettre à bas les activités criminelles de grande envergure qui se déroulent dans cette ville. De nombreuses lois fédérales et touchant aux relations entre les états de l'union ont été violées. Cela incluse la contrebande d'alcool, les enlèvements, les meurtres et peut-être même la traite des blanches. Je crois qu'il est inutile que je décrive en détail les pratiques répugnantes et immorales auxquelles, semble-t-il, certains de ces criminels s'adonnent. Même si les chiffres dont nous disposons sont fragmentaires, nous estimons à présent que la moitié au moins de la population d'Innsmouth est impliquée dans un complot criminel. Ce complot concerne toutes les couches sociales, jusqu'aux familles les plus puissantes de la ville. »

Le Serment de confidentialité

« Il est inutile de signaler qu'une opération militaire de ce type doit être préparée dans la plus grande discrétion, non seulement pour éviter d'alerter les criminels d'Innsmouth, mais aussi parce ce que cette action pourrait être considérée par certains comme une violation des droits constitutionnels. Jamais encore la loi martiale n'avait été déclarée sur une ville entière – mais le gouvernement estime qu'il n'y a pas d'autre alternative.

« Avant de vous en dire plus, je dois donc vous demander de signer ces documents. Ce sont des Serments de Confidentialité, par lesquels vous vous engagez à garder le secret sur tous les événements auxquels vous pourriez assister ou participer dans les prochains jours.

Vous êtes en droit de ne pas signer, mais dans ce cas, nous serons contraints de vous héberger dans des locaux situés au sous-sol de cet immeuble. La loi nous autorise à vous retenir jusqu'à 72 heures sans avoir à justifier de charges ou vous placer en état d'arrestation. Nous ne souhaitons pas vous nuire, mais en raison du secret qui doit entourer cette opération, nous nous devons de prendre des précautions. Nous veillerons à satisfaire vos besoins et à faire en sorte que cet épisode se termine au plus vite. »

Ceux qui signent sont congratulés chaleureusement par Mackey, et d'une façon plus ampoulée et formelle par Drew. Ceux qui refusent de prêter serment sont escortés jusqu'à des cellules situées au sous-sol, propres mais de taille si réduite qu'elles ressemblent au premier coup d'œil à une cellule. Dans la mesure du raisonnable, tous les efforts seront effectivement faits pour rendre le séjour forcé des investigateurs aussi confortable que possible. Tout investigateur qui réussira un test de Droit en lisant le document réalisera que la violation du serment entrainerait par des amendes d'un montant très élevé et/ou des peines de prison.

Une fois que les investigateurs ont signé ou quitté la pièce, Drew explique plus en détail ce qu'il attend de ceux qui ont choisi de s'impliquer :

« Le gouvernement a besoin de votre aide et de votre expertise en la matière. Il semble que vous en sachiez autant que nous, voire plus, sur cette ville. Vous devez toutefois être conscients que votre participation aux opérations impliquera certains risques. Nous souhaitons que chacun d'entre vous accompagne un des différents corps d'armée prenant part au raid, en occupant essentiellement un rôle de conseiller et d'expert. Les troupes pénètreront dans la ville afin d'y atteindre un certain nombre d'objectifs stratégiques. Vous serez bien entendu placé sous le commandement d'officiers de l'armée, et vous serez supposés vous conformer à leurs ordres. Ne commettez pas d'erreur. Nous avons toutes les raisons de penser que nous rencontrerons une résistance armée. Êtes-vous intéressés ? Êtes-vous volontaires pour aider votre pays ? »

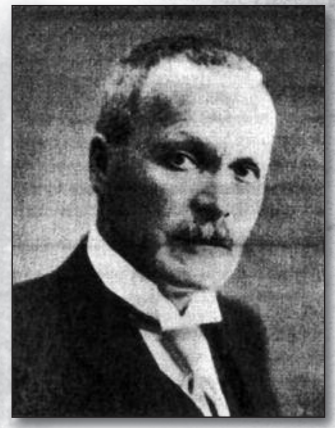
Partant du principe qu'ils sont d'accord, Drew se lève et les amène dans la grande salle de réunion qu'ils ont traversée un peu plus tôt.

Le Briefing

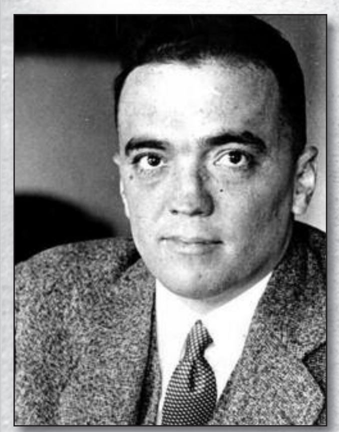
Dans la salle de réunion, les investigateurs sont présentés aux huit hommes assis autour de la table. Parmi ceux-ci, les trois officiers du corps des marines, le major Maines, le capitaine Corso et le lieutenant Doud côtoient l'officier qui dirige les gardes-côtes, le commandant Hearst. Se trouvent également là un agent du gouvernement, John Edgar Hoover, le directeur du FBI, alors âgé de 34 ans (que les investigateurs pourront reconnaitre grâce à un test de Connaissance réussi), et un civil Hindou, le Dr Najar, qui se présente comme étant un « parapsychologue ». Pour terminer, ils sont présentés au Colonel Rothler, des services de renseignement de la Navy. Chargé de coordonner la partie militaire de cette opération, il est pour l'instant responsable de l'atmosphère enfumée qui règne dans la pièce. Les investigateurs sont présentés comme « des civils qui, comme le Dr Najar, que vous avez déjà rencontré, feront office de conseillers spéciaux après s'être généreusement mis à la disposition du gouvernement » Tout le monde s'assoit, à l'exception de Drew et Rothler qui restent debout à l'extrémité de la longue table. L'agent Mackey ferme la porte avant de s'installer à côté de son partenaire, Ryan. Le major Maines tire un flacon métallique d'une poche intérieure de sa veste et remplit son verre et celui du Colonel. Il lève ensuite le flacon vers les investigateurs, assis de l'autre côté de la table, les invitant à se joindre à eux. Le Dr Najar refuse immédiatement l'invitation, presque embarrassé. Les investigateurs peuvent décider d'accepter ou non. Drew proposera alors « J'ai dans mon bureau une bouteille de whisky écossais de premier ordre pour ceux que ça intéresse », ce qui ne manquera pas de plonger l'auditoire dans la stupéfaction.

Miss Jameson est appelée et repart pour aller chercher la bouteille, ainsi que pour préparer la tasse de thé demandée par le Dr Najar. La discussion commence, et Drew se lance dans une description dans les grandes lignes de la situation d'Innsmouth, en se basant sur les éléments que les enquêtes gouvernementales ont permis de réunir. Les investigateurs remarquent que la principale préoccupation du gouvernement semble être la vague de meurtres et d'enlèvements, ainsi que les activités du culte religieux dégénéré qui parait être à l'origine de ces crimes. Les histoires de monstruosités cachées dans les maisons sont mises sur le compte des conséquences malheureuses d'unions consanguines, à moins qu'il ne s'agisse de captifs détenus par les membres du culte. Quant aux rumeurs évoquant des monstres marins, elles sont écartées par le scepticisme ambiant. Il parait vite évident que tous les éléments tournant autour d'Innsmouth ayant trait au surnaturel sont soit ignorés, soit incompris, voire les deux à la fois. Drew donne finalement la parole au Colonel Rothler.

« La plupart d'entre vous a déjà reçu ses instructions de manière individuelle », commence ce dernier. « Et vous savez quelles sont vos tâches. Mais nous allons tout de même décrire rapidement l'ensemble de l'opération à ceux qui viennent de nous rejoindre. Ce sera utile à tout le monde de revoir tout ça » Il se tourne vers un chevalet sur lequel est fixée une carte



Colonel James Rothler



John Edgar Hoover

de la région d'Innsmouth. Agitant son cigare comme une règle, il l'utilise pour désigner les points clés concernés par la mission.

« Il y a de nombreux objectifs que nous souhaitons remplir, mais la capture tous les habitants de cette ville et leur interrogatoire est sans doute le plus important. Pour ce faire, de petits groupes de marines vont pénétrer dans la ville, soit pour faire eux-mêmes des prisonniers, soit pour pousser les gens à s'enfuir vers l'intérieur des terres, où des barrages routiers et d'autres patrouilles de marines les intercepteront. Les pertes parmi les civils devraient être minimes. Le gouvernement souhaite également que les opérations soient menées de façon à éviter de créer une panique dans les communautés voisines. C'est à ces fins que nous avons décidé de s'attaquer au problème avec un minimum de troupes. Nous ne voulons pas attirer l'attention. L'opinion publique ne sera informée de cette opération que lorsque le gouvernement aura eu le temps de sécuriser la zone.

« L'assaut sera le fruit des efforts coordonnés de plusieurs groupes, bien que chacun d'entre eux opère de façon autonome. Gardez bien à l'esprit qu'il est capital que nous prenions le contrôle du quartier général du culte local, l'Ordre Ésotérique de Dagon. Deux escouades de marines, menées par le Capitaine Corso, sont assignées à cette mission. »

Corso se lève à moitié de son siège et gratifie les investigateurs d'un signe de tête. C'est un homme d'une trentaine d'années, aux traits agréables et qui donne l'impression au premier abord d'être intelligent.

« Les troupes de Corso, en tenue de camouflage blanche, pénètreront dans la ville par l'ouest. Ils descendront ensuite le fleuve gelé, en utilisant la gorge pour rester à couvert Ils quitteront le lit du fleuve au niveau du pont de Federal Street et remonteront la rue vers le Nord en direction du temple. Ils pénètreront à l'intérieur par la porte principale si possible, et feront prisonniers tous les gens qu'ils trouveront à l'intérieur. Certains des prêtres du culte pourraient bien se trouver sur place. On devrait les identifier assez facilement grâce à leurs robes et aux bijoux en or qu'ils sont censés porter. Ces individus ne doivent s'échapper à aucun prix. Les marines ont pour ordre d'ouvrir le feu si nécessaire. »

Le colonel Rothler se met soudain à gesticuler pour attirer l'attention du Major Maines, occupé à se verser un autre verre.

« Le major Maines, ici présent, dirigera, quant à lui, une escouade de soldats triés sur le volet pour procéder à l'arrestation de certains dirigeants de la ville. »

Maines lève son verre en direction des investigateurs et leur fait un clin d'œil. Agé de quarante ans bien tassés, il possède un visage buriné, tanné et marqué par les années passées dans les marines. Un vrai marche-ou-crève.

« Son groupe devra pénétrer dans le manoir des Marsh, situé sur Washington Street, et y procéder à l'arrestation de certains anciens de la ville et de leur famille. Son équipe accompagnera celles de Corso le long du fleuve, jusqu'à ce qu'ils atteignent le pont de Washington Street. Là, le major Maines et ses hommes partiront de leur côté et remonteront vers le Nord où se trouve leur objectif. » Rothler se tourne ensuite vers le jeune lieutenant Doud, sagement assis.

« Pendant ce temps, le lieutenant Doud commandera les deux escouades de marines qui, embarqués sur des canots, pénètreront dans le réseau de cavernes et de tunnels souterrains situé au nord de la ville. »

Le jeune lieutenant jette sur les investigateurs un coup d'œil arrogant, avant d'approuver de la tête.

« Autrefois, ces souterrains étaient utilisés par des contrebandiers. Nous avons de bonnes raisons de penser qu'ils servent maintenant à organiser des opérations de traite des blanches. Le lieutenant Doud devra tâcher de trouver des preuves, et sera également chargé de faire sauter les entrepôts vides dans lesquels débouchent ces tunnels. »

Le colonel désigne enfin l'officier de la marine assis à la table.

« Les gardes-côtes nous ont offert les services du Commandant Hearst. »

Le bleu rehaussé d'or de l'uniforme de Hearst semble resplendissant à côté du vert olive de ceux des marines. Son apparence trahit en tous points sa condition d'officier. La mâchoire carrée, l'air intelligent, il lève une main en direction des civils.

« Le Commandant Hearst mènera trois vaisseaux qui seront chargés de surveiller la côte. Certains habitants tenteront sans doute de s'échapper en bateau, et la mission du Commandant est de veiller à ce qu'ils n'y parviennent pas.

« Comme certains d'entre vous le savent, le commandant Harrow, de l'U.S. Navy, devait également assister à cette réunion. Il a été contraint d'effectuer une opération de sauvetage de sous-marin au large de la côte Nord. Son bâtiment, le S-19, est attendu au port dans moins d'une heure. Une enveloppe scellée contenant ses instructions l'attend ici. »

Le colonel se prépare alors à clôturer la réunion. « Je suggère que nous passions les vingt prochaines minutes, à quelques minutes près, à faire plus ample connaissance. Les conseillers civils ici présents vont participer aux opérations, et sans doute certains d'entre vous aimeraient en savoir un peu plus sur ce qu'ils peuvent nous apporter »

Durant les minutes qui suivent, aucun des officiers, à l'exception du lieutenant Doud, n'hésite à converser avec les civils. Les militaires leur posent des questions, et écoutent attentivement leurs réponses. Seul Doud adopte une attitude hautaine et se pare d'un air supérieur. Les premières impressions des investigateurs se confirment : malgré la présence d'indices – et de rumeurs encore plus

nombreuses – le gouvernement ne reconnaît pas officiellement l'existence de la monstruosité d'Innsmouth. Les investigateurs réalisent que s'ils parlent trop librement de « Profonds » ou de « Grands Anciens », ils n'obtiennent que des regards emplis de scepticisme. Seul le Dr Najar semble partager certains de leurs points de vue. Malgré son apparence affectée d'universitaire érudit, il devient vite évident qu'il nourrit un grand intérêt pour le Mythe de Cthulhu. Il nourrit le secret espoir que l'expédition va découvrir quelque chose de plus important que ce à quoi s'attend le gouvernement.

Pendant le temps imparti, chacun des investigateurs devra décider à quelle partie de l'assaut il va participer. Le gardien, après avoir étudié les cinq parties, souhaitera peut-être donner des indications susceptibles d'orienter les investigateurs vers les missions les plus adaptées à leurs compétences. Le Dr Najar s'est déjà porté volontaire pour se joindre au groupe qui va pénétrer dans la demeure des Marsh, mais il encourage un autre des conseillers à l'accompagner. En discutant avec Mackey, les investigateurs pourront apprendre l'existence d'une sixième mission (elle n'est pas décrite, et ils ne peuvent pas y participer), qui le verra prendre d'assaut la raffinerie Marsh avec Hoover.

C'est pour tout de suite

A un moment ou à un autre, un des investigateurs demandera probablement pour quand est prévu l'assaut. L'officier à qui il aura posé la question regardera alors sa montre puis, en redressant la tête, répondra avec un sourire : « C'est pour dans deux heures à peu près, je pense ». Les dernières informations laissaient à penser que l'enquête gouvernementale avait peut-être été découverte. C'est pourquoi la décision avait été prise de lancer donner l'assaut sans plus attendre.

La réunion se termine assez vite. Les investigateurs qui ont choisi d'accompagner les équipes qui s'apprêtent à attaquer l'Ordre Ésotérique de Dagon ou le manoir des Marsh sont escortés jusqu'à trois énormes camions remplis de marines et d'équipement d'assaut. On les invite à prendre place à bord de l'un d'eux. Deux des camions démarrent alors et se dirigent vers le nord, à leur camp de base situé à l'est de Rowley. Mackey et Hoover suivent le convoi dans une berline pleine d'agents fédéraux.

Les investigateurs qui ont choisi d'accompagner la section d'assaut des tunnels, les gardes-côtes ou de prendre place dans le sous-marin sont conduits dans des voitures de l'état-major de la Navy. Ces dernières les amènent jusqu'au port de Boston situé non loin de là. Les navires des gardes-côtes ainsi que le sous-marin, tout juste arrivé, les y attendent. Le dernier camion de marines leur emboite le pas. L'escouade chargée des tunnels embarquera sur la corvette des gardes-côtes, avant d'être débarqués près de la côte. Les trois bâtiments des gardes-côtes seront escortés par le sous-marin S-19 qui effectuera le voyage en surface.

Dans tous les cas, les investigateurs auront le temps de faire connaissance avec certains PNJ avec lesquels ils seront amenés à travailler. Dans le même temps, les autres joueurs choisiront le personnage secondaire qu'ils veulent incarner.

Notes de dernière minute

Les effets du froid

La mi-février est la période la plus froide de l'année au Massachusetts. Le matin du raid règne une température frisquette de -5°C, agrémentée qui plus est de quelques flocons de neige. Le sol est recouvert d'une fine couche neige qui a gelé et s'est transformée en verglas.

Certaines rues d'Innsmouth sont glissantes par endroits, et des congères se sont formées sur le bord des routes. Tout personnage qui se déplace rapidement sur le sol verglacé devra effectuer des tests d'Agilité pour garder son équilibre, tandis que ceux qui progressent dans une couche de neige qui atteint part endroits le niveau genou verront leur vitesse réduite en conséquence. Le fleuve Manuxet est gelé, mais la couche de glace est assez fine par endroits. Les eaux de la rivière et du port est extrêmement froide : y être plongé pendant quelques minutes entraîne une hypothermie ou même provoquer un arrêt cardiaque.

Mais tout n'est pas noir. Le froid qui règne à Innsmouth peut également engourdir légèrement les Profonds. Le gardien pourra diminuer leur DEX de 1 ou 2 points s'il le souhaite.

Un gardien imaginatif pourra sans doute ajouter d'autres effets liés à ce climat hivernal.

Règles spéciales sur la Santé Mentale

En raison de la structure assez particulière de ce scénario, la Santé Mentale des investigateurs sera gérée d'une manière un peu différente des règles. Dopés à l'adrénaline, pouvant compter sur un soutien important, les investigateurs se remettront plus rapidement des crises de folie temporaire, qui ne dureront que 1D4 rounds en moyenne. De même, aucun d'eux ne sombrera dans une folie à durée indéterminée pendant le raid, même si des effets post-traumatiques pourront apparaître après l'assaut. Tout ceci sera expliqué dans la conclusion du scénario.

Les PNJ principaux devraient jouir du même traitement de faveur, même si le gardien reste décisionnaire quant à leur destinée, leur vie, ou leur mort. Il pourra adapter les événements au style de jeu qu'il souhaite mettre en place. Il est toutefois prévu que certains personnages aient des réactions prévues à l'avance, comme précisé dans leurs descriptions.

Des jets de dés simplifiés

Pour accélérer les combats pendant ce scénario, il est conseillé d'utiliser la règle qui suit. Toutes les compétences verront leur score

Projet alliance

Projet Alliance est le nom que le gouvernement a donné à cette opération top-secrète. Une réussite spéciale lors d'un test de Connaissance révèle que ce nom est tiré d'une histoire biblique que l'on trouve dans *le Livre de Samuel*, et qui raconte comment l'Arche d'Alliance démembra une statue de Dagon à Ashdod. Drew pourra également expliquer l'origine de ce nom.

Le mot de passe

Afin d'être capables de s'identifier les uns les autres, tous les participants au raid utiliseront le mot de passe « Samson ». Des barrages routiers seront mis en place sur les voies d'accès à Innsmouth, et des groupes de marines patrouilleront aux alentours de la ville à la recherche des civils qui essaieraient de s'échapper. Il est possible que certains des membres du raid tombent par hasard sur une de ces patrouilles de nettoyage, auquel cas ils devront utiliser le mot de passe pour s'identifier.

Malheureusement, un investigateur qui sombrerait dans la folie ne pourrait se le rappeler qu'en obtenant une réussite spéciale sur un test d'Intuition. S'il échoue, il sera arrêté et chargé dans un camion rempli de réfugiés originaires d'Innsmouth; terrifiés et empestant le poisson. L'investigateur perdra 1/1D4 points de Santé Mentale. Consultez le chapitre intitulé *Le sort des prisonniers* dans la conclusion de cette aventure pour avoir une idée des indignités que pourra subir cet investigateur accablé.

Les armes et l'équipement des investigateurs

Les personnages ne possèderont pas forcément d'armes, et n'auront sans doute pas d'équipements adapté à une opération de ce type. On leur fournira tout ce qui leur sera nécessaire, comme expliqué dans le cadre de la description de chaque mission. L'assaut a lieu au milieu de l'hiver, et les vêtements chauds sont une nécessité absolue. Les forces armées prêteront aux investigateurs des manteaux militaires et des bottes. Ces vêtements épais procurent une protection de 1D3-1 points d'armure, mais réduisent la DEX de 1 point.

Crises de folie spéciales

Les folies suivantes sont destinées à être utilisées pour les PNJ et les personnages secondaires. Le gardien devrait bien mesurer les conséquences possibles avant d'attribuer ces folies aux investigateurs. Elles peuvent être déterminées au hasard grâce à 1D6.

1-3 Le personnage est pétrifié de peur, n'obéit plus aux ordres et n'entreprend plus aucune action. Il peut éventuellement se laisser tomber au sol et se recroqueviller sur lui-même, mais restera plus probablement figé sur place, le visage déformé par la peur. Faites des jets de SAN au cours des rounds suivants (ou à des intervalles appropriés). Dès qu'un de ces jets est réussi, le personnage se ressaisit et retourne dans la mêlée.

4-5 Le personnage cède à une frénésie meurtrière. Il ne prête plus aucune attention aux ordres censés de ses officiers, et attaquera tout ennemi à sa portée. Il videra son chargeur en un temps record et se jettera ensuite dans la mêlée avec son poignard ou même à mains nues. Il ne s'arrêtera que lorsque tous les ennemis à portée de vue seront morts. Ce n'est qu'alors qu'il sortira de sa transe meurtrière.

6 Le personnage craque, complètement démoralisé par les horreurs qui envahissent son esprit torturé. Pris de panique, il fuit aveuglément et ne réintègrera pas l'aventure, mis à part sous forme de cadavre ou de dément.

divisé par dix (arrondi à l'entier inférieur) et les tests seront effectués avec 1D10. Par exemple, un score de 45% en fusil est converti en un niveau de compétence 4 (45 divisé par 10 donne 4,5 qui est arrondi à 4) sur 1D10. Cette méthode, permet de lancer des poignées de D10 pour simuler les attaques. Un 10 est toujours un échec, un 1 est toujours un succès. S'il possède des dés de couleurs différentes, le gardien pourra même affecter une couleur à chaque PNJ pendant la durée de l'aventure.

Aides de jeu pour le Gardien

Une des aides de jeu reproduite à la fin de cet ouvrage donne la liste des armes les plus utilisées dans cette aventure, avec leurs caractéristiques. Le gardien trouvera également dans cette section des listes de Profonds et d'hybrides pré-générés, avec leurs statistiques, le tout étant destiné à être photocopié pour favoriser le travail du gardien au cours du jeu. Des fiches sont fournies pour les personnages secondaires, afin d'aider les joueurs à prendre des notes sur les différents rôles qu'ils sont censés tenir.

Enfin, l'aide de jeu *Tableau de bord du Raid* est fournie pour permettre au gardien de consigner par écrit ce qui s'est déroulé dans chaque scénario.

Préparer le Raid

Avant de se lancer vraiment les scénarios de l'assaut, le gardien devrait faire jouer deux scènes d'introduction. La première a pour cadre le port de Boston et concerne les personnages impliqués dans les missions ayant pour cible les tunnels des contrebandiers, Le Récif du diable et Y'ha-nthlei. L'autre se déroule dans les faubourgs situés à l'ouest d'Innsmouth et implique les conseillers spéciaux qui accompagneront les troupes lancées à l'assaut de L'Ordre Ésotérique de Dagon et du Manoir des Marsh. Pendant ces deux scènes, les investigateurs pourront rencontrer les officiers qui assurent le commandement, ainsi que d'autres PNJ. Ils pourront également choisir l'équipement qui leur sera nécessaire. Les joueurs choisiront à ce moment-là les personnages secondaires qu'ils incarneront. Une fois que tous ces étapes préparatoires sont terminés, le raid sera déclenché.

Rendez-vous à la première partie de l'Objectif n°3 : les tunnels des contrebandiers.

Objectif n°1 : L'Ordre Ésotérique de Dagon

L'objectif principal de cette mission est la prise du quartier général de l'Ordre Ésotérique de Dagon et la capture de ses chefs. On attend des marines qu'ils trouvent et récupèrent des preuves d'activité illégale. Bien qu'on leur ait donné l'ordre de ne pas ouvrir le feu sans raison, ils sont tout de même armés de fusils et de grenades, et ont pour consigne de tirer sur les dirigeants plutôt que de les laisser s'échapper. Des charges d'explosifs sont prévues au cas où il serait nécessaire de détruire rapidement le bâtiment.

Les assaillants de l'Ordre Ésotérique

Deux groupes de marines, totalisant en tout seize hommes, ont été assignées à cette mission. Commandée par le jeune capitaine Corso, cette unité est presque entièrement constituée de jeunes recrues tout juste sorties de l'Académie de Fort Hoskins, située dans la ville voisine de Wareham, Massachusetts. Le seul soldat ayant l'expérience du combat est le sergent Emile Grabatowski, un homme aux traits durs, vétéran de la Grande Guerre et qui approche de la retraite.



Nouvelles armes

Le Fusil Automatique Browning (FAB)

C'est une mitrailleuse légère qui pèse tout de même de près de dix kilos. Destiné à 1'infanterie, le FAB est une arme à refroidissement par air, qui utilise des balles de calibre 30-06. A cette époque, son canon est assez court et il n'est pas doté d'un trépied. Contrairement aux versions ultérieures, qui utiliseront des bandes de munitions, celle-ci fonctionne avec un chargeur de 20 balles.

Cadence de Tir : 1/2 ou rafale (une rafale consomme 10 balles),
Dégâts : 2D6+4.
Portée de base : Longue
Chargeur : 20

Sacoches d'explosifs

L'unité dispose de quatre charges d'explosifs. Les soldats Parker et LaPaca en portent chacun deux. Les minuteries mécaniques sont réglables pour différer l'explosion de quelques secondes jusqu'à une heure maximum. Les charges ont un rayon d'effet de 6 mètres et infligent 10D6 points de dommages à toute créature vivante se trouvant dans son aire d'effet. Quant aux dommages structurels, ils dépendent d'un grand nombre de facteurs. mais il est raisonnable de penser que deux charges judicieusement placées démoliront entièrement le quartier général de l'Ordre Ésotérique.

Le capitaine Corso et le sergent Grabatowski, ainsi que la plupart des marines, sont des PNJ joués par le Gardien. Les joueurs sans investigateur peuvent choisir un soldat parmi les cinq marines détaillés dans le paragraphe Personnages Secondaires.

Le capitaine Anthony Corso

Corsa est un pur produit de West Point, un spécialiste en histoire militaire qui a terminé onzième de sa promotion. Même s'il a une idée assez précise de la tactique à employer dans cette situation, cette mission est son premier commandement sur le terrain. Sous un feu nourri, il risque d'hésiter, et de mettre un temps fou à organiser ses pensées. Confronté à une situation désespérée qui requiert une réponse rapide, il se contentera de ressortir la meilleure tactique apprise dans ses livres. Au fut et à mesure que la Santé Mentale de Corso s'effondrera, le capitaine s'entêtera de plus en plus à reproduire les actions des grands généraux de l'Histoire.

Corso est sujet à de courts accès de folie temporaire qui prennent la forme de crises de nerfs. Il est donc susceptible de s'effondrer nerveusement au cours du raid, laissant le commandement des jeunes recrues à Grabatowski et aux investigateurs.

Le sergent Emile Grabatowski

« Sarge », un vétéran de la Grande Guerre, a survécu à la bataille de St Michel. Après la guerre, il a été affecté au Fort Hoskins comme sergent instructeur et y a formé des milliers de jeunes recrues. Il s'est porté volontaire pour le raid sur Innsmouth, cherchant à redonner un sens à sa vie. Il voit cette expédition comme sa dernière chance de goûter quelques éphémères moments de gloire, avant de prendre sa retraite du corps des marines.

Grabatowski est un dur à cuire plein de sang-froid. Il se fiera très certainement aux avis des investigateurs et à leurs connaissances de la situation, surtout si ces derniers plus proches de son âge que ne l'est le jeune Corso. S'il est atteint de folie temporaire, Grabatowski chargera probablement l'ennemi lors d'une dernière charge héroïque.

Les autres marines

Le reste de l'unité est composé de jeunes engagés volontaires, frais émoulus de leur période d'entraînement. Leurs statistiques moyennes sont indiquées ci-après. Chacun de ces soldats est équipé, au minimum, d'un fusil calibre 30-06 et de trois grenades à main de type « ananas ». Leurs supérieurs leur ont recommandé de n'utiliser ces dernières qu'en cas de nécessité absolue, mais il y a 50 % de chances qu'une fois les hostilités déclenchées à l'intérieur du temple, ces bleus se mettent à les lancer à tort et à travers.

Les personnages secondaires sont décrits dans le paragraphe qui suit. Les recrues suivantes seront forcément jouées par le Gardien: Lapaca, Hammer, Withney, Carron, Tully, Fulci, Moore, Prochowski et Tolben. Lapaca porte deux des quatre sacoches d'explosifs.

Personnages secondaires

Les joueurs dont l'investigateur ne participe pas à cette mission endosseront les rôles d'autres marines. Ils pourront utiliser le profil type fourni ci-dessus ou bien créer leur propre soldat. Le seul impératif est de pas attribuer des scores de compétences plus élevés que ceux des marines typiques, avec des exceptions précisées ci-après. Le gardien interprètera les soldats que n'ont pas choisis les joueurs.

Le caporal Charles Drake

Meilleure recrue de son camp d'entraînement, il a été promu au grade de caporal. Issu d'une famille aisée de Boston, il est le plus haut gradé après Corso et Grabatowski.

Compétence : Fusil Automatique Browning 50%, 2D6 +4.

Le soldat deuxième classe Peter Rondale

Rondale est un grand gaillard dégingandé, d'une timidité maladive. Chez lui, en Indiana. il était le meilleur lanceur de l'équipe locale de base-ball. Il chique du tabac sans arrêt.

Compétence : Lancer de Grenade 85%, 4D6/4m



Capitaine Anthony Corso

26 ans, chef d'escadron

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	45

Compétences

Schémas tactiques théoriques 65%

Combat

- Poignard de combat 40%
  Dégâts 1D4+2+Impact
- Grenade 40%
  Dégâts 4D6 / 4 mètres
- Revolver .45 45%
  Dégâts 1D10+2

Dotation personnelle

Les investigateurs auront le choix entre un revolver calibre 45 et un fusil calibre 30-06, et recevront des munitions supplémentaires. On ne leur donnera pas de grenade, mais ils auront sans doute l'opportunité d'en récupérer sur des soldats morts. Le reste de leur équipement comprendra une tenue de camouflage blanche, un poignard de combat et une lampe-torche.

Sergent Emile Grabatowksi

48 ans, vétéran endurci

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	11
Santé Mentale	95

Compétences

Embuscade	65%
Hurler des Ordres	85%

Combat

- Poignard de combat 60%
  Dégâts 1D4+2+Impact
- Grenade 75%
  Dégâts 4D6 / 4 mètres
- Mitraillette Thompson 65%
  Dégâts 1D10+2

Le soldat deuxième classe Dennis Parker

Parker est l'un des deux artificiers de l'unité. C'est un homme costaud et silencieux, que les explosifs, qu'il ne maîtrise pas encore très bien, rendent nerveux. Lors d'un test d'Explosifs, sur un résultat de 91-00, Parker déclenche l'explosion trop tôt. La déflagration le tuera et pourra blesser d'autres personnes. Il porte deux sacoches d'explosifs.

Compétence : Métier : explosifs 55 %.

Le soldat première classe Dalton Trimble

Trimble, issu d'une famille de fermiers du Kentucky, a gagné le championnat de tir de son peloton lors de ses classes. Il a été promu soldat première classe à la suite de cet exploit.

Compétence : Fusil cal. 30-06, 85 %, 2D6+4

Le soldat deuxième classe Gordon Pruitt

Pruitt était une star du football universitaire. Il a un esprit de compétiteur, et se réjouit à l'idée d'un combat au contact, d'homme à homme.

Compétence : Baïonnette 75 %, 1D4 +2 + imp.

Première partie : le fleuve gelé

Les investigateurs concernés, accompagnés des escouades chargées d'attaquer le Manoir des Marsh, pénètrent dans la ville par l'ouest, en suivant le cours du fleuve Manuxet. Celui-ci est recouvert d'une couche de glace. Les troupes se déplacent comme un seul homme, à couvert dans la gorge profonde, protégés par leurs tenues de camouflage blanches. La discrétion est le maître mot de cette approche. Le groupe chargé de la demeure des Marsh se sépare du reste des troupes au niveau du pont de Washington Street. L'escouade principale poursuit leur route jusqu'à celui de Federal Street. Là, ils sortent de la gorge pour émerger dans les rues situées juste au sud de New Church Green, avant de se diriger sans délai vers le temple.

C'est du moins le plan prévu. Tout peut aller de travers, et les marines s'en rendent bien compte. Ils demandent d'ailleurs aux investigateurs de rester à l'arrière du groupe. Les hommes qui ouvrent la marche avancent en rangs serrés, baïonnette au canon, sous le commandement du sergent Grabatowski.

Les chutes gelées

Le manque de lumière rend la descente le long des chutes rocailleuses extrêmement périlleuse. Un test d'Athlétisme raté signifie une glissade suivie d'une chute, qui précipitera peut-être le personnage dans l'eau glacée qui bouillonne au pied des cascades. Les dégâts peuvent se limiter à une jambe trempée, mais un test de Volonté raté le fera sombrer dans les eaux glacées du fleuve. En raison du lourd équipement qu'ils transportent, un investigateur ou un marine qui subit ce désagrément n'aura droit qu'à un seul et unique test de Nage avant de commencer à se noyer. Si ce test est raté, le courant rapide aspire le malheureux sous la croute de glace et l'entraîne à grande vitesse vers l'aval. Il ressortira peut-être sur une rive en contrebas. Pour briser la glace d'en dessous, il faut réussir un test de FOR contre une FOR de 3D6+2. Si ses compagnons parviennent à le localiser, il leur suffit de 1D4 +1 rounds pour le libérer.



Quiconque se retrouve complètement immergé dans l'eau glacée subit 1D6 +2 points de dommages dus à l'hypothermie. Ces dégâts peuvent être minorés si le personnage est secouru très rapidement. Rater un test de Résistance entraîne une pneumonie, dont les premiers symptômes apparaissant le lendemain matin.

Rencontre nocturne

Ce premier événement survient après que l'escouade dévolu au manoir des Marsh a quitté le groupe principal, et juste après que l'équipe de l'Ordre Esotérique a descendu la seconde chute d'eau, dans la zone située entre Broad Street et Federal Street. Une vaste étendue d'eau à l'air libre se trouve au bas de cette cascade.

Faites effectuer un test d'Ecouter à chaque investigateur, personnage secondaire et chef de groupe (Corso et Grabatowski). En cas de réussite, on entend un bruit de grattement provenant d'un point élevé, situé au milieu des rochers, en contrebas du fleuve. Corso hésite un instant, indécis, puis ordonne à ses hommes de se mettre à couvert. Si personne ne réussit son test et que les marines continuent à avancer, ils se feront surprendre par un groupe d'habitants d'Innsmouth qui descend la gorge pour rejoindre le fleuve gelé.

Un unique Profond mène très lentement un groupe de 2D3 hybrides. Ces derniers transportent un homme nu qui semble se débattre faiblement. Descendre dans la gorge faiblement éclairée par la lune requiert toute leur attention, et il est peu probable qu'ils remarquent l'approche discrète du commando camouflé.

L'individu qu'ils portent a environ trente ans. C'est un hybride arrivé à la fin de sa transformation en Profond. Ses ouïes, parfaitement développées, sont recouvertes d'une couche de peau anormalement épaisse, ce qui l'empêche de respirer normalement. Ses yeux fixes sont exorbités de douleur, et sa peau cyanosée tire sur le bleu. S'il ne rejoint pas rapidement les flots, il étouffera à l'intérieur de son propre corps. Tous les témoins de la scène perdent 0/1D6 points de Santé Mentale.

Si le groupe humain se laisse surprendre, les deux partis tombent nez à nez juste après que les hybrides ont rejoint le fleuve. Par contre, si les marines ont eu le temps de se cacher, ils voient les habitants d'Innsmouth se diriger vers l'étendue d'eau libre située au pied de la chute. Il y a 50% de chances qu'ils repèrent un marine mal caché. Si l'escouade attaque, le Profond se précipite dans l'eau tandis que les hybrides se dispersent et s'enfuient en courant. Ils tentent de retourner en ville (pour donner l'alarme). L'hybride en pleine transformation est abandonné sur la glace, en s'agitant de façon désordonnée tandis qu'il suffoque de plus en plus.

Les gradés ordonnent aux marines de se battre au contact, sans faire de bruit. L'usage des armes à feu et des grenades est interdit. Corso envoie une poignée d'hommes à la poursuite des fuyards. Grabatowski leur rappelle : « Seulement les baïonnettes. Pas de coups de feu ! » La plupart des hybrides pourront être capturés ou tués, mais l'un d'entre eux au moins s'échappera et préviendra tout le monde de l'arrivée des intrus.

L'hybride nu et partiellement transformé continue à se tordre de douleur sur la glace. La chaleur quitte progressivement son corps tandis qu'il lutte pour respirer. Son regard vitreux se pose sur l'investigateur et il tend vers lui une main tremblante, implorant de l'aide. Le personnage perd 1 / 1D3 points de Santé Mentale.

Plusieurs possibilités lui sont offertes : pousser l'hybride dans l'eau glacée (l'immersion soudaine accélérera alors sa transformation en Profond), l'exécuter ou, tout simplement, attendre qu'il meure.

Les jeunes marines, sous le choc, passent quelques minutes à échanger des murmures excités sur la « chose à tête de poisson » qui dirigeait le groupe adverse.

New Church Green

Le plan prévoit d'escalader la berge près du pont de Federal Street et d'émerger au niveau de la rue située près du square. Une petite équipe d'éclaireurs, constituée de trois marines et de l'investigateur, est envoyée pour aller faire une estimation de la situation. Un jet d'Athlétisme sera nécessaire pour atteindre le sommet de la gorge sain et sauf. Un échec entrainera une glissade. Un test d'Agilité raté sera synonyme pour l'investigateur d'une perte de 1D2 points de dommages en raison d'une cheville foulée qui lui causera les pires tourments pendant tout le reste du raid.

Une fois que le petit groupe s'est assuré que la voie est libre, les autres membres du commando graviront à leur tour les pentes escarpées.

Approcher du temple

Alertés par l'hybride qui a échappé aux marines, les responsables de l'Ordre Ésotérique ont posté des sentinelles armées devant le bâtiment. Un groupe de 3D4 hybrides armés de carabines et de fusils de chasse est tapi près de l'entrée, dissimulé dans l'ombre des gigantesques colonnes doriques qui ornent la façade de l'ancienne Loge maçonnique.

Alors que les marines avancent vers le square au petit trot, les hybrides sortent de leurs cachettes et ouvrent le feu. Une fois leurs armes déchargées, ils ne les rechargent pas, mais se précipitent sur leurs adversaires à travers l'espace vert, armés de couteaux ou utilisant leurs fusils comme des gourdins. Au besoin, ils se servent de leurs poings écailleux d'hybrides. Les marines auront tout le temps de leur tirer dessus tandis qu'ils s'avancent alternativement en sautillant et en traînant les pieds à travers le square, dans un concert de hurlements, d'aboiements et de grognements.

Ces sentinelles sont probablement mises hors de combat assez facilement, et la nuit redevient silencieuse. Plus rien ne semble

Marine typique

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

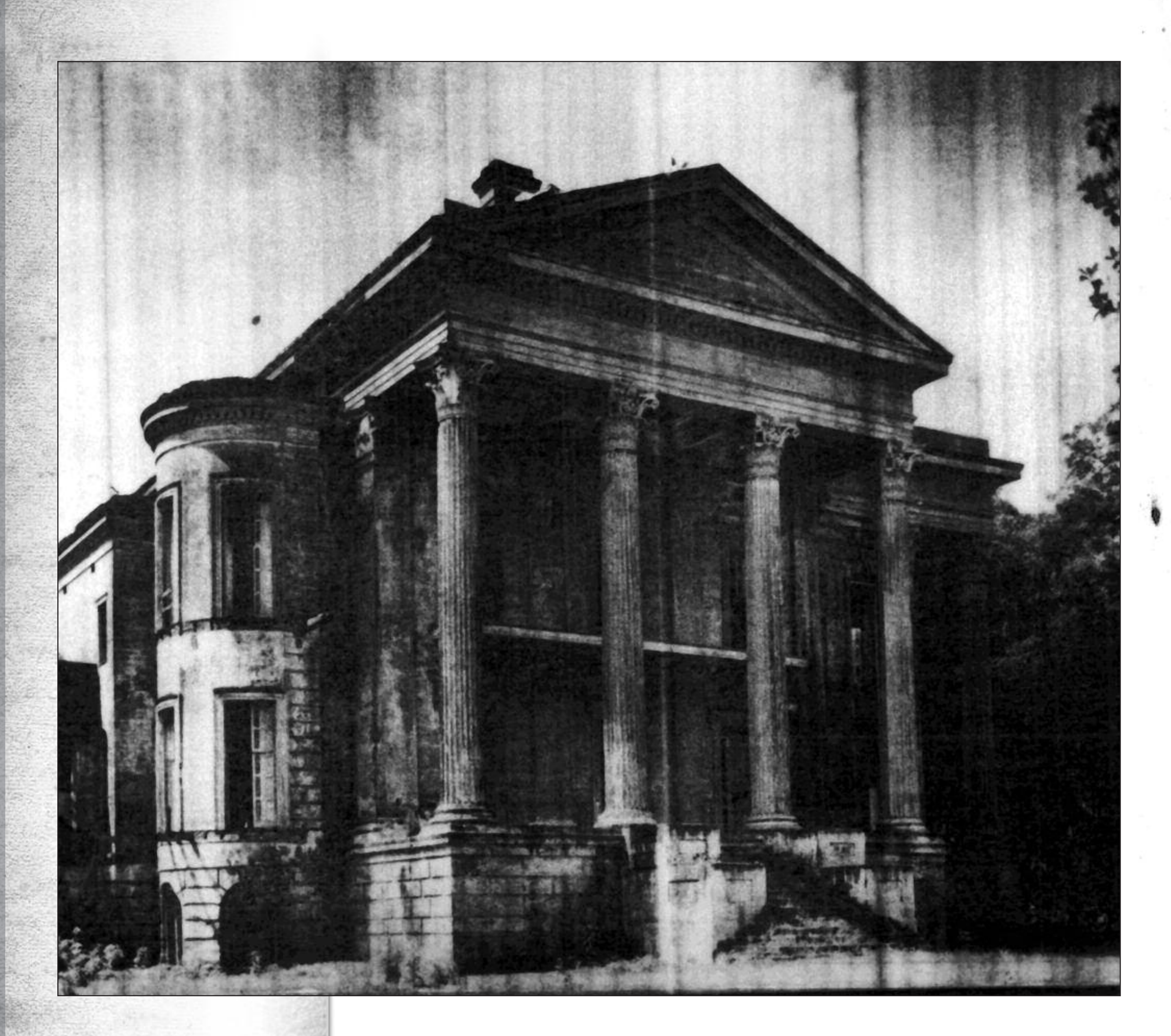
Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	55

Compétences

Discrétion	35%
Ecouter	35%
Se Cacher	35%
Trouver Objet Caché	35%

Combat

• Bayonnette Dégâts 1D4+2+Impact	35%
• Grenade Dégâts 4D6 / 4 mètres	35%
• Fusil 30-06 Dégâts 2D6+4	40%



s'interposer entre les assaillants et le temple. Mais, alors que les hommes qui ouvrent la route atteignent le milieu du square, des phares les baignent subitement dans une lumière crue. Une camionnette dévale la rue et leur fonce dessus. Coupant les virages, le chauffeur précipite son véhicule sur les marines. Sur le plateau arrière, se trouvent 1D4 +1 hybrides, qui comptent parmi les meilleurs tireurs d'Innsmouth. Ils ouvrent le feu sur les intrus. Leur score habituel est 60 %, mais tirer depuis un véhicule bringuebalant leur inflige un malus de -20%. De plus, leurs fusils sont en mauvais état et s'enrayent sur un jet de 91-00.

La camionnette, rebondit sur l'herbe gelée et glissante du square, tandis que le chauffeur tente d'écraser les soldats. Toutefois, elle ne parvient pas à dépasser les 40 km/h. Quiconque se trouve sur son chemin peut facilement l'éviter grâce à la réussite d'un test d'Agilité. Un échec signifie que le personnage a glissé sur la glace. A moins qu'il ne soit très vite secouru par un compagnon, la camionnette le percute alors, lui infligeant 2D10 points de dommages. Une fois passé, le chauffeur décrit un grand cercle et s'arrête devant l'entrée du temple. On considérera pour simplifier que la camionnette des hybrides possède 20 Points de Vie, mais qu'elle ne peut être endommagée que par des réussites spéciales. Si elle n'a plus de Points de Vie, elle devient inutilisable.

Une fois que le véhicule s'est immobilisé devant le bâtiment, la moitié des hybrides en descendent rapidement et prennent position derrière les colonnes du temple. Les autres restent sur le plateau, et tirent à feu nourri sur les soldats.

Le sergent Grabatowski se porte volontaire pour approcher avec quelques hommes et détruire la voiture à la grenade, même si ça ressemble fort à une mission suicide. Il cherche l'investigateur pour solliciter son avis. « Y-a-t-il quelque chose qu'on devrait savoir, moi et mes gars, avant de risquer notre peau pour faire sauter cette camionnette ? Y'a un autre moyen d'entrer là-dedans, ou il faut vraiment se tailler la route à coups de grenades au milieu de ces têtes de poisson ? »

Un investigateur qui connaît les lieux pourra se rappeler que le bâtiment possède deux autres entrées, situées sur les côtés sud et ouest du bâtiment. Celle de derrière ne devrait pas être gardée et constitue le meilleur choix, même si son étroitesse ne permettra le passage que d'un homme ou deux en même temps.

Corso se fie à la connaissance du terrain de l'investigateur et sera prêt à ordonner un

assaut par l'arrière du bâtiment si c'est ce qu'il suggère. Grabatowski propose de rester en face de l'entrée principale avec quelques hommes pour effectuer un tir de barrage sur les hybrides, pendant que son capitaine profite de la diversion pour fait le tour avec six marines et l'investigateur afin de trouver l'entrée dérobée.

Un assaut par l'arrière

Parvenus à la porte de derrière, les assaillants réalisent qu'elle n'est apparemment ni fortifiée, ni gardée. C'est une simple porte de bois solide, recouverte d'une peinture blanche écaillée. Elle est fermée à clé, et le verrou a une RES de 25. Il est possible de l'ouvrir grâce à la compétence Serrurerie, mais seulement si l'on dispose d'outils adaptés et de quelques minutes devant soi. L'utilisation d'une charge d'explosif est une solution rapide et efficace, mais qui supprime tout effet de surprise. Corso, qui n'a plus Grabatowski près de lui, demande son avis à l'investigateur.

Si la méthode discrète est privilégiée, le gardien devra effectuer des test de Discrétion pour ceux qui s'affairent sur la porte ou qui y collent une oreille attentive. Tout échec signifie que l'horreur qui sommeille de l'autre côté du passage prend conscience de la présence des intrus. Dès que le monstre est alerté, il se précipite à l'extérieur et attaque immédiatement. Si le gardien le souhaite, il pourra être accompagné et aidé par 1D3 Profonds.

Cette créature est née sous le nom de Josiah Bentley. Il fait à présent partie de ceux qu'on appelle parfois les « Favoris de Cthulhu ». Engendré par un père humain, le fœtus, alors qu'il se trouvait encore dans l'utérus de sa mère Profond, a été affecté par des rêves que l'on suppose envoyés par le Grand Cthulhu lui-même. Ces songes étranges ont altéré son ADN et même si à la naissance, le bébé semblait en grande partie humain, il était déjà pourvu sur le visage et les épaules de tentacules cornus. Au fil du temps, son apparence changea, jusqu'à le faire ressembler à une Larve Stellaire de Cthulhu.

Ce monstre ne possède rien que l'on puisse rapprocher d'une intelligence humaine, et est normalement tenu captif dans les profondeurs des sous-sols du temple de l'Ordre. Il a été relâché cette nuit pour aider à la protection du temple. Il prend plaisir à plonger ses tentacules effilés comme des dagues dans le corps de ses adversaires avant de se repaître du sang qui jaillit des nombreuses blessures.

Une fois que Josiah et les hybrides qui gardent la porte principale ont été mis hors de combat, la nuit redevient silencieuse. Le bâtiment endormi semble inviter les assaillants à entrer.

Rendez-vous à la deuxième partie de l'objectif n° 5:Y'ha-nthtei.

Deuxième partie : à l'intérieur du Temple de l'Ordre

Une fois que les marines en ont terminé avec les hybrides qui gardaient l'entrée principale, et peut-être aussi avec Josiah Bentley à l'arrière du bâtiment, ils pourront pénétrer à l'intérieur du temple. Au premier abord, tout semble paisible.

Le rez-de chaussée

L'entrée principale

C'est un hall d'entrée lugubre, dont le plafond élevé est encore décoré de lambeaux de fanions datant de l'époque des francs-maçons.

L'horreur derrière la porte

Caractéristiques

APP	NA
CON	15
DEX	12
FOR	17
TAI	14
ÉDU	NA
INT	01
POU	09

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	NA

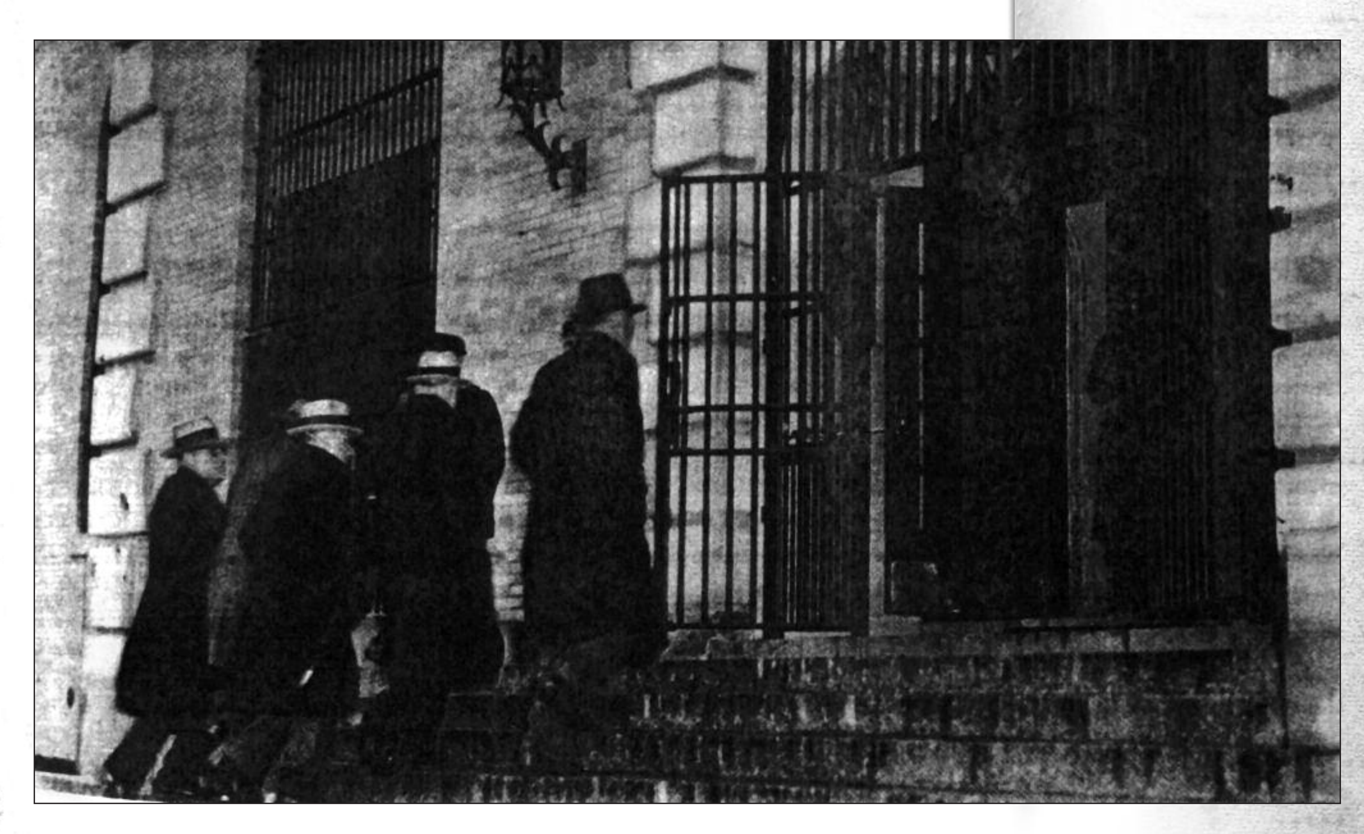
Combat

- 2 Griffes 25%
  Dégâts 1D6+Impact
- Tentacule à pointe cornue 40%
  Dégâts 1D6+Impact

Armure

1 point d'écailles

Perte de SAN : 1/1D6+1



De l'autre côté du Portail

Toute personne qui traverse le portail perd un Point de Magie et un point de Santé Mentale. Consultez la partie Les poches d'air de la référence 1012 du guide (Y'ha-nthlei), qui fournit plus de détails. Les descriptions que l'on y trouve restent valables durant le raid. Par ailleurs, le gardien peut décider que Barnabas Marsh se cache dans la Flèche des invités, en compagnie de 2D3 anciens membres de la famille Marsh à présent transformés en Profonds.

Se rendre dans la cité sous-marine, même pour un laps de temps assez court, est dangereux. En effet, celle-ci va être attaquée par le sous-marin au cours de ta troisième partie de l'aventure. Les personnes qui s'y trouveront à ce moment pourront percevoir, grâce à un test réussi d'Écouter, le bruit étouffé caractéristique des torpilles lancées sur la ville. S'ils ne devinent pas seuls l'origine de ces sons, un test d'Intuition réussi les aidera à les mettre en corrélation avec la mystérieuse mission du sous-marin. Une fuite rapide sera obligatoire pour de ne pas être pris au piège pendant l'attaque. Tandis qu'ils courront désespérément vers la Salle des Portails, ils pourront sentir le sol trembler sous l'effet des explosions. Les fenêtres de cristal verront leur étanchéité s'affaiblir et commenceront à laisser passer de l'eau de mer dans les poches d'air. Cette situation désagréable provoquera une perte de l / 1D3 points de Santé Mentale.

Si le gardien souhaite se montrer encore plus cruel avec les joueurs, il pourra décider que le portail permettant de retourner au temple de l'Ordre Ésotérique a été fissuré par les explosions et qu'il est inutilisable, Les personnages seront alors contraints de traverser un autre Portail ou bien remonter la longue volée de marches qui mène au Récif du Diable.

Tout semble calme au premier abord, mais 2D3 hybrides armés sont en attente, postés sur le balcon surplombant le hall. Un test réussi d'Ecouter ou de Trouver Objet Caché peut éventer leur plan de prendre les marines à revers. Sinon, les hybrides prendront le temps de viser, et leur premier coup de feu bénéficiera d'un bonus de +20%.

La salle principale

C'est une grande salle de réunion occupée par des rangées de bancs. Au fond de la salle, se trouve une estrade au-dessus de laquelle est suspendue une bannière défraichie et poussiéreuse qui arbore le sceau de l'Ordre Ésotérique de Dagon. Un escalier situé dans le coin gauche conduit à l'étage.

Les longs bancs ne sont pas fixés au sol et peuvent être renversés et utilisés pour se mettre à couvert. Leur bois épais fournit douze points d'armure.

Les pièces plus petites

Ce sont des bureaux et des salles de rangement. Celui de Brewster ne présente aucun intérêt, mais fouiller celui de Marsh permet de découvrir un ouvrage manuscrit intitulé *Le Livre de Dagon*. Il s'agît d'une traduction de tablettes sculptées cachées dans le sous-sol du bâtiment. Elle est non seulement de mauvaise qualité mais aussi beaucoup moins complète que celle que Thomas Waite conserve dans son coffre. Déchiffrer les gribouillages de Marsh requiert un test d'Anglais réussi.

Une des pages, choisie aléatoirement, décrit la nature d'un objet nommé la « pierre d'échange ». Un deuxième passage donne des informations sur des « Favoris de Cthulhu », des mutants hybrides supposés avoir été touchés et transformés par les rêves envoyés par le Grand Cthulhu.

Complexité : Ardu (50%)
Durée : Semaines
Mythe : 2
SAN : 2
Sortilèges : Contacter un Profond et Bouillon des Profondeurs

Le premier étage

La plupart des pièces de cet étage sont de petites salles de réunion ou des bureaux, et sont rarement utilisés. Silencieusement postés dans le vestiaire, 2D3 Profonds attendent que les marines ne montent à l'étage avant d'attaquer.

Ces créatures combattront jusqu'à la mort. Ils sont armés d'étranges « javelots » constitués d'un corail vert et rugueux, qui luit faiblement dans l'obscurité. Les Profonds utilisent ces armes comme des lances, avec des chances de toucher égales à 35 %. La lance cause 1D8 +1 points de dégâts, et sont capables d'empaler. Les lances de corail sont assez fragiles, et ne peuvent être utilisées qu'au contact. Une attaque réussie indique que l'arme a transpercé la victime. Celle-ci peut essayer de retirer la lance lors du round suivant, mais seulement si elle n'est plus attaquée. Il lui faut en outre réussir un test d'Agilité pour y parvenir. Habituellement, une fois que leur lance est plantée dans un adversaire, les Profonds se jettent sur lui pour le mordre et le lacérer avec leurs griffes. Si aucun de ses compagnons n'intervient pour éloigner la créature, sa cible embrochée n'a aucune chance de retirer l'arme. Le corail est assez fragile et un test raté indiquera que la lance s'est brisée, laissant la pointe incrustée dans les chairs.

Dès le deuxième round, le pouvoir de la lance commence à s'attaquer à la vitalité du blessé. Celui-ci doit réussir un test de POU contre le POU de l'arme enchantée, égal à 12, sur la table de résistance. En cas d'échec, il perd 1D6 Points de Vie supplémentaires, tandis que la chaleur de son corps est aspirée par l'arme. Lors du round suivant, une eau de mer verte et salée commence à s'écouler de la blessure et inflige 1D6 points de dommages supplémentaires. Lors des rounds suivants, l'eau de mer se met à couler des oreilles, de la bouche, du nez, de l'anus et s'échappe des ongles de la victime. Ses globes oculaires sont expulsés de leurs orbites par la pression interne, et elle subit 1D6 points de dommages par round jusqu'à sa mort ou que l'arme lui soit retirée du corps d'une façon ou d'une autre.

Le vestiaire

Les robes bleu-vert, bizarrement décorées, que portent habituellement les prêtres de l'Ordre, sont suspendues à l'intérieur de petits vestiaires métalliques. Le plafond voûté de cette pièce est couvert de peintures qui représentent la sinistre cité sous-marine de Y'ha-nthlei. On peut distinguer des ensembles de coraux et de rochers qui forment des habitations et des bâtiments plus importants. Le paysage est décoré par de grandes fleurs de corail ondulantes, des plantes marines et par d'autres formes de vie. A l'arrière-plan se dresse une silhouette colossale, aux proportions troublantes. Un test réussi de Mythe de Cthulhu permet de l'identifier comme étant Dagon, le Père.

Dans un coin opposé à la porte, un escalier mène au rez-de-chaussée, dans la salle principale. Sur un autre mur se trouve un rideau vert sombre qui dissimule une ouverture donnant sur une autre pièce.

La peinture du plafond se prolonge au-delà de ce rideau vert, dans une pièce voisine, où elle s'étend jusque sur les murs. Cette peinture donne véritablement l'impression de se trouver sous la mer, une sentiment des plus perturbants qui coûte 0/1 point de Santé Mentale. Une porte noire peinte sur l'un des bâtiments représentés au premier plan est en fait un portail magique qui conduit dans une des poches d'air de Y'ha-nthlei.

Le sous-sol

Le gardien devra faire preuve d'imagination pour inciter le groupe à explorer l'étage ou le rez-de-chaussée le plus longtemps possible. Une fois qu'ils se décideront à explorer le



sous-sol, la deuxième partie de cette mission se terminera.

Rendez-vous à la troisième partie de l'Objectif : le Manoir des Marsh.

Troisième partie : Interruption

Le sous-sol

Le temple de l'Ordre, qui résonnait de cris et de coups de feu quelques minutes auparavant, est désormais aussi tranquille qu'une église. L'escalier qui descend au sous-sol n'est pas protégé, mais une porte en barre l'accès. Si les membres du commando prêtent l'oreille, ils percevront un murmure paisible produit par de nombreuses voix dans le sous-sol.

La porte peut être facilement ouverte, et révèle une volée de marches qui paraissent avoir été taillées directement dans la roche. Les murs et le plafond sont recouverts de boue et de moisissure. Si deux hommes descendent de front, ils récoltent une couche de crasse noirâtre et visqueuse arrachée aux parois suintantes. A mi-chemin, un test d'Écouter réussi permet de reconnaître le mot « Dagon » au milieu des murmures incompréhensibles. Deux torches fixées aux murs crachotent des flammes vacillantes, qui procurent une lumière faiblarde.

Au pied de l'escalier, les personnages découvrent une immense salle aux murs nus, remplie d'adorateurs prosternés. Au fond, les statues de Père Dagon, de Mère Hydra et du Grand Cthulhu, gravées dans de la pierre grise striée de noir, illuminent faiblement leurs ouailles. Les témoins de cette scène perdent 1/1D3 points de Santé Mentale.

Dérangés par cette intrusion, 3D6 adorateurs se redressent et leur font face. Ils laissent glisser leurs robes sur le sol, et exhibent leur horrible faciès de Profonds. Chacun d'entre eux est armé d'une lance de corail enchantée. Robert Marsh et Jeremiah Brewster, les grands prêtres de l'Ordre, resplendissants dans leurs vêtements de cérémonie, le front ceint d'une tiare brillante en or, se retournent eux aussi vers les envahisseurs.

Marsh, Brewster et les Profonds n'en continuent pas moins à psalmodier des phrases rituelles dans un langage inconnu des humains. Un test réussi de Mythe de Cthulhu permet d'identifier là un rituel d'invocation destiné à Dagon. Le reste de la congrégation se lève à son tour pour faire face aux membres de la section d'assaut, choqués par cette vision de cauchemar. Au moins l'un des jeunes marines, pris de panique, se met alors à tirer. Même si la majorité des adorateurs semblent humains, ce sont tous des hybrides corrompus par le sang vicié des Profonds. Parmi eux se trouvent des hommes, mais aussi des femmes et des enfants.

Le point d'orgue

Si Dagon a survécu aux attaques du sous-marin et des garde-côtes, il arrive au temple à ce moment précis. Le gigantesque Profond se penche et enfonce sa tête et ses épaules à travers la fenêtre est de la salle principale du rez-de-chaussée. Il se rend compte qu'Innsmouth est perdue et veut récupérer les antiques tablettes du *Livre de Dagon,* cachées dans les tunnels dont le point d'entrée se trouve derrière les statues des trois divinités marines, dans la salle de prière. Dagon entreprend de défoncer le plancher de bois à coups de poings, pour atteindre finalement le sous-sol. Là, une pluie de morceaux de poutres, de plâtre et de gravats s'abat sur les membres des forces armées et sur les adorateurs. Un test d'Athlétisme est

Robert Marsh

46 ans, Grand Prêtre

Caractéristiques

APP	06	Prestance	30 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	22	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	50%
Discrétion	30%
Ecouter	40%
Mythe de Cthulhu	75%
Nage	85%
Sciences de la Vie :	
- Biologie	35%
Sciences Formelles :	
- astronomie	55%
Sciences Humaines :	
- Anthropologie	40%
- Archéologie	35%
- Histoire	55%
Sciences Occultes	65%
Se Cacher	45%
Trouver Objet Caché	50%

Combat

• Arts martiaux (saisie)	50%
Dégâts : spécial	
• Dague de sacrifice	70%
Dégâts 1D4+2+ Impact	
• Armes de poing (cal 38)	35%
Dégâts 1D10	

Sortilèges connus : Bouillon des Profondeurs, Contacter Cthulhu, Contacter les Profonds, Contacter Père Dagon, Contacter Mère Hydra

Jeremiah Brewster

47 ans, Prêtre

Caractéristiques

APP	04	Prestance	20 %
CON	18	Endurance	80 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	20	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	17
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	65%
Discrétion	25%
Ecouter	30%
Mythe de Cthulhu	60%
Nage	95%
Sciences de la Vie :	
- Biologie	45%
Sciences Formelles :	
- Astronomie	35%
Sciences Occultes	55%
Se Cacher	35%
Trouver Objet Caché	55%

Combat

• Bagarre (2 griffes) 75%
Dégâts : 1D6 + Impact
• Arts Martiaux (saisie) 60%
Dégâts : spécial
• Dague de sacrifice 60%
Dégâts 1D4+2+ Impact

Sortilèges connus : Bouillon des Profondeurs, Contacter Cthulhu, Contacter les Profonds, Contacter Père Dagon, Contacter Mère Hydra, Malédiction de la Pierre, Enchanter une Tablette de Pierre, Etreinte de Cthulhu, Epuiser le Pouvoir, Flétrissement.

Perte de SAN : Brewster est quasiment un Profond, et le voir coûte par conséquent 0/1D6 points.

requis pour éviter les débris, qui infligent sinon 1D6+1 points de dommages. Devant leurs yeux horrifiés, les membres de l'équipe verront alors apparaître, surplombant le temple, la silhouette du Puissant Dagon, ce qui provoque une perte de Santé Mentale de 1/1Dl0 points de Santé Mentale.

Le Profond colossal croasse des ordres à ses enfants, leur commandant de récupérer les tablettes puis de s'enfuir avec elles à travers les tunnels, jusqu'à la mer. Dagon pourra frapper un ou deux marines qui se trouvent à sa portée, mais son corps fantastique est quasiment coincé dans le bâtiment et ses chances d'atteindre sa cible ne sont que de 40 %. Après deux ou trois rounds, il s'en va et retourne à la mer. Il évitera de s'engager dans un combat qui lui parait potentiellement fatal.

Si Dagon a été arrêté avant qu'il n'atteigne la ville, l'invocation de ses fidèles reste vaine. Dès que le marine tire sans en avoir reçu l'ordre, les hybrides se précipitent en hurlant vers la sortie, tandis que les Profonds préfèrent se diriger vers les tunnels. Marsh choisit une cible appropriée (un investigateur ou un officier) et lance sur elle le sort Bouillon des Profondeurs. Pendant que la victime subit les effets du sortilège, Marsh, Brewster et les Profonds s'enfuient par les grottes et les souterrains creusés sous le temple.

Comme les marines tentent de les poursuivre, les hybrides affolés leur barrent le passage sans vraiment le vouloir. Si les attaquants ouvrent le feu, ils doivent réussir un test de Volonté pour ne pas atteindre des femmes et des enfants. A courte portée, les balles de gros calibre de leurs fusils font des dommages effroyables à leurs victimes. Tuer ainsi une femme ou un enfant, qui peuvent être qualifiés d'innocents en comparaison des Profonds ou des prêtres, entraîne une perte de Santé Mentale de 1/1D4 points.

Si la rencontre avec Josiah Bentley, « l'horreur derrière la porte », n'a pas encore eu lieu, le monstre surgit d'un coin sombre et se jette sur Corso, Grabatowski ou sur l'investigateur.

Marsh et les Profonds ne cherchent pas à combattre les soldats. Ils préfèrent s'échapper par les cavernes, dans l'espoir de rejoindre les tunnels des contrebandiers puis la mer.

Les murs de ces souterrains étroits sont recouverts d'une matière visqueuse et glissante, à la forte odeur de sel. Les Profonds, habitués à se déplacer dans ces conditions, en profitent pour disparaître rapidement dans le réseau tortueux, tandis que les humains devront réussir des jets d'Agilité simplement pour rester debout et éviter de se blesser.

Le Livre de Dagon

Une seule des grottes souterraines contient autre chose que de la matière visqueuse qui enduit les murs. Robert Marsh y a installé un bureau rudimentaire composé de vieilles planches. Une lampe tempête abîmée est suspendue à une corde fixée à une saillie rocheuse.

Cinq pierres coniques couvertes d'étranges glyphes, mesurant toutes plus de trente centimètres de haut, peuvent être découvertes dans cette caverne. Des feuilles de papier chiffonnées, éparpillées dans toute la salle, constituent une somme de notes et des gribouillis qui identifient ces objets comme le texte original du *Livre de Dagon.* Les caractères qui couvrent ces tablettes sont des glyphes de R'lyeh, que les investigateurs n'auront que peu de chances, voire aucune, de traduire. Marsh lui-même a été longtemps dérouté par certains glyphes. Le Dr Armitage, si on lui en donne l'occasion et le temps, pourrait en effectuer une bonne traduction, à condition que ses nerfs ne le trahissent pas.

Malheureusement, les serviteurs de Dagon risquent fort de vouloir également récupérer ces tablettes. Même si Dagon ne le leur a pas directement ordonné, il y a 65 % de chances que Marsh ou les Profonds tentent de s'en emparer. Chaque pierre est encombrante et pèse plus de 25 kg. Un Profond peut en transporter, au maximum, deux à la fois.

Complexité : Complexe (70%)
Durée : Mois
Mythe : 3
SAN : 2
Sortilèges : Bouillon des Profondeurs, Contacter Cthulhu, Contacter un Profond, Contrôler un Marsouin et Contrôler un Requin

Après l'attaque

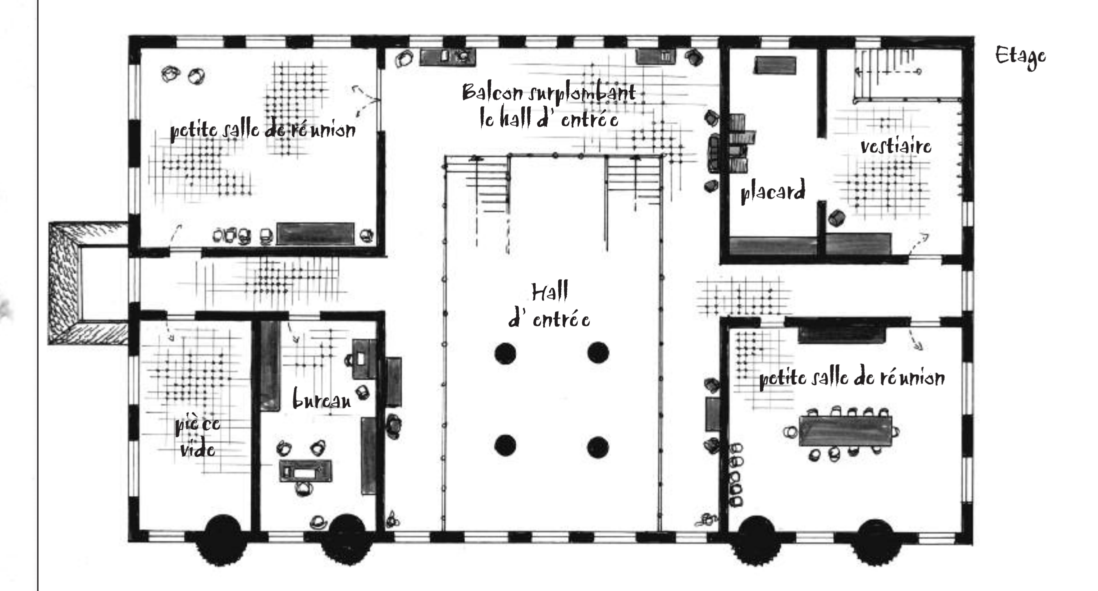
Une fois leur mission accomplie, l'escouade est supposée fouiller l'édifice de fond en comble pour y récolter tous les objets bizarres qui s'y trouvent et faire, si possible, d'autres prisonniers. Le bâtiment ne doit être détruit qu'en cas d'absolue nécessité.

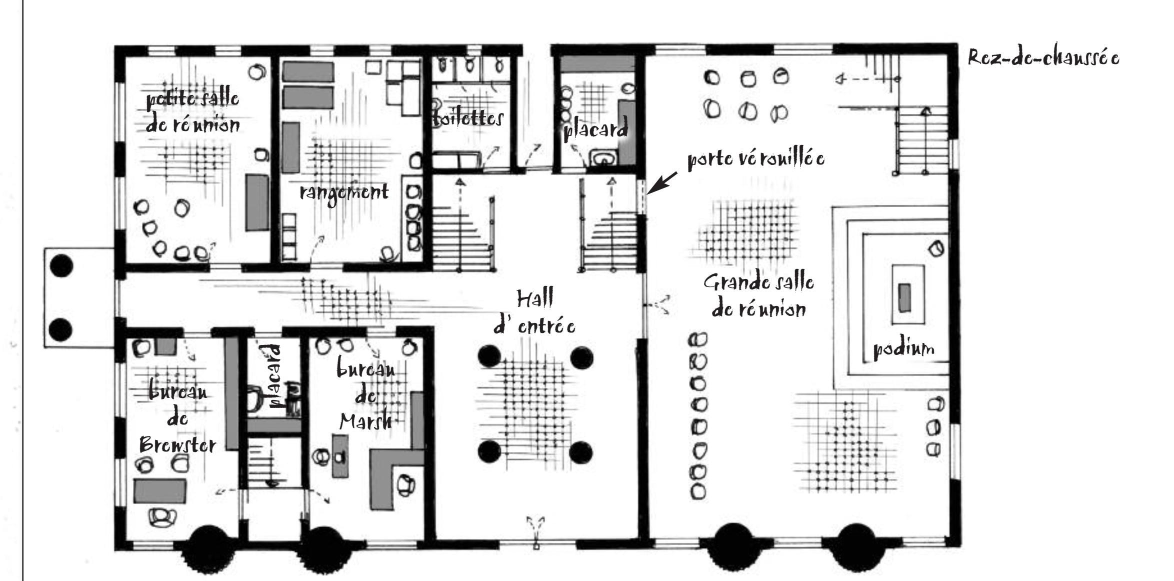
Les conséquences

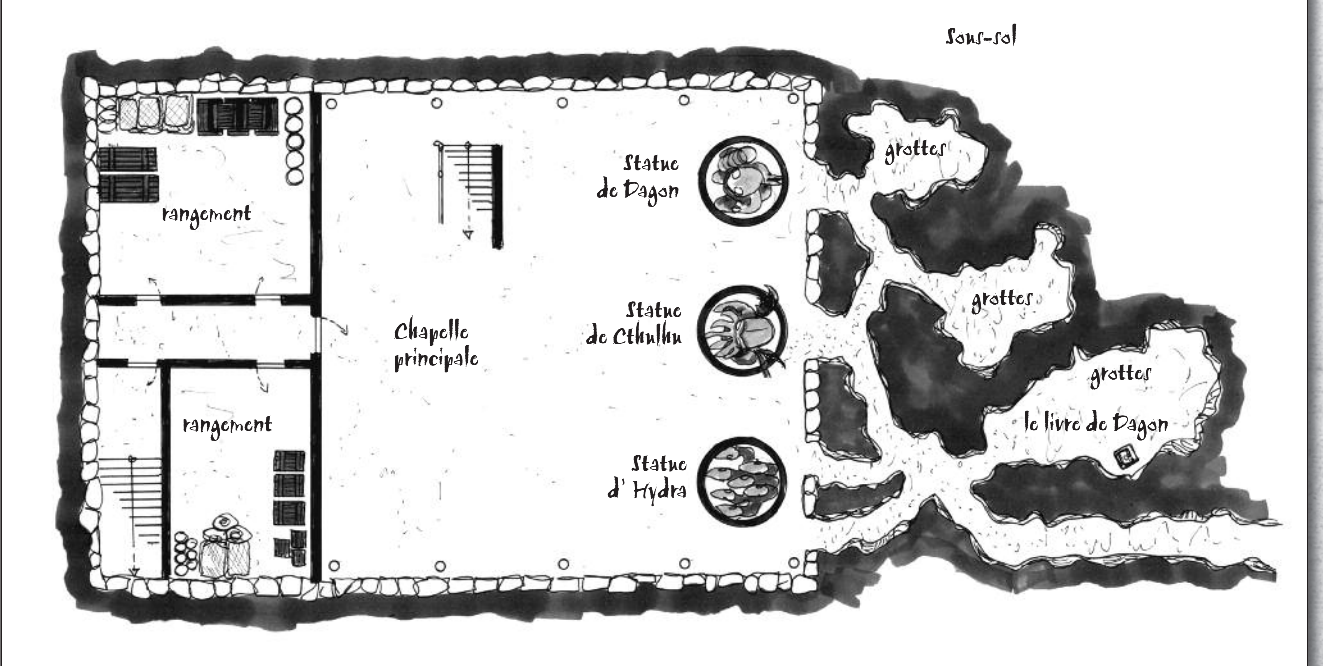
Chaque Profond ou ennemi hybride abattu durant le scénario rapporte à l'investigateur un point de SAN, avec une limite de dix points. Si le groupe a réussi à capturer Marsh ou Brewster, il obtiendra 1D6 points par prisonnier. Si les prêtres sont tués, l'investigateur ne gagnera qu'1D3 points. Laisser s'échapper les deux prêtres coûte par contre 1D6 points de SAN. Si Barnabas Marsh est découvert dans sa cachette de Y'ha-nthlei et qu'il est capturé, la récompense est de 1D8 points. Le tuer ne rapporte qu'1D3 points. Si Dagon est tué lors de la rencontre dans le temple, l'investigateur gagne 1D10 points. Enfin, récupérer les tablettes de pierre permet d'obtenir 1D4 points supplémentaires.

Rendez-vous à la troisième partie de l'Objectif n° 3: les tunnels des contrebandiers.

L'Ordre Esotérique de Dagon








44

Objectif n° 2 : le Manoir des Marsh

Cette partie du raid a pour objectif la capture de Barnabas Marsh et des membres de sa famille. L'enquête du gouvernement a amener les autorités gouvernementales à penser que les Marsh dirigent, dans l'ombre, l'Ordre Ésotérique de Dagon. Une unité spéciale a été chargée de s'introduire discrètement dans le manoir des Marsh et d'y faire prisonniers un maximum de spécimens issus de cette famille de dégénérés.

Ce que les assaillants ignorent, c'est que Barnabas Marsh a eu vent du raid en préparation. Quand les marines arrivent, il a déjà pris la fuite vers la cité sous-marine de Y'ha-nthei. Toutefois, d'autres Marsh se sont rassemblés dans la demeure familiale et pourront y être faits prisonniers.

Sans que personne ne s'en doute, une force beaucoup plus puissante que le gouvernement américain est également à l'œuvre à Innsmouth cette nuit-là. Le monstrueux Nyarlathotep est arrivé en ville, dans le but de s'emparer d'Esther Marsh et de la faire disparaître pour accomplir ses propres desseins effroyables. Le Chaos Rampant a infiltré les forces d'intervention sous l'identité du Dr Ravana Najar, un soi-disant para-psychologue hindou qui a généreusement offert ses services au gouvernement. Ses références sont impeccables.

Les assaillants du Manoir des Marsh

Cette unité comprend sept hommes plus un ou plusieurs investigateurs. Le major Maines, l'agent fédéral Albert Ryan et le Dr Najar sont des PNJ joués par le Gardien. Les joueurs peuvent choisir un personnage secondaire parmi les quatre autres marines disponibles.

Le major Joseph « le Fou Furieux » Maines

Le Major Maines est un militaire expérimenté, qui a combattu pendant la Grande Guerre. C'est un commandant charismatique et son unité est composée de soldats triés sur le volet, spécialistes des missions secrètes et de la guérilla. Il pousse l'héroïsme militaire à son paroxysme, et s'il est mortellement blessé, il utilisera jusqu'à son dernier souffle pour exhorter ses hommes à. continuer. « Choppez les moi, les gars ! ... Finissez l'boulot pour vot'capitaine - et pour l'Oncle Sam... » Il porte le surnom de « Fou Furieux » depuis si longtemps qu'il prétend ne pas se rappeler des origines de ce sobriquet.

L'agent du Trésor Albert Ryan

Ryan est un agent du gouvernement au crâne dégarni, qui est réputé toujours agir dans les règles. Il ne croit pas les rumeurs relatives à des « monstruosités », et préfère penser qu'Innsmouth est le siège d'un réseau de trafiquants, voire d'esclavagistes. Albert s'effondrera nerveusement aux premiers signes d'événements surnaturels, ou au moindre incident qui ébranlera le monde rationnel sur lequel repose ses convictions. Une fois qu'il aura perdu neuf points de Santé Mentale, il sera considéré comme souffrant d'une démence permanente, retournera sa veste et tentera de contacter les Marsh pour leur offrir ses services. Après l'avoir utilisé jusqu'à la corde, ces derniers l'assassineront sauvagement.

Le docteur Ravana Najar

Najar un para-psychologue hindou, de petite taille, âgé d'environ 55 ans. Il porte des lunettes rondes aux verres épais et s'exprime avec un accent oriental et mélodieux. Il se tient généralement à l'écart, mais s'efforce de prévenir les membres du groupe que la situation pourrait s'avérer extrêmement dangereuse.

Ravana Najar est en réalité un avatar humain du Dieu Extérieur Nyarlathotep. Il est venu dans le but précis de s'emparer d'Esther Marsh, avec l'intention de l'utiliser pour servir ses propres desseins, qui resteront inexpliquées dans le cadre de ce scénario. Il n'avouera sa véritable identité qu'après avoir capturé la jeune hybride, ou si son Dr Najar est « tué » d'une manière ou d'une autre. Si cela se produit, le corps de l'hindou s'écroulera à terre puis, au bout d'un moment, le cadavre se mettra à bouillonner et à fumer, avant de s'ouvrir en deux dans un grand bruit de déchirure. Du corps mutilé sortira en poussant des cris stridents une créature gazeuse et chevrotante, nommée le Hurleur Frémissant. Le corps du Dr Najar ne sera plus qu'une coquille vide qui rétrécira rapidement jusqu'à disparaître totalement.

Voir cette transformation abominable coûtera 2/1D20 points de Santé Mentale. Entendre le cri du Hurleur coutera 1/1D4.

Les personnages secondaires

Chacun des marines décrits ci-après possède ses propres caractéristiques et compétences. Ceux dont aucun joueur ne tiendra le rôle seront interprétés par le Gardien. S'il y a plus de cinq joueurs à la table, le gardien devra créer des marines supplémentaires.

Le caporal-chef Tony « Kid » Ditullio

Ditullio est un gosse élevé à la dure dans le Bronx, aux cheveux luisants ramenés en arrière, et à la barbe de deux jours. Rude et mal embouché, il boit et fume énormément, mais son crucifix ne quitte jamais son cou. Tony fut surnommé « Kid » à l'époque où il boxait dans le Bronx.

Le caporal William Logan

Billy Logan était un étudiant appliqué, féru de chimie et d'électricité. C'est un jeune homme



Major Joseph Maines

42 ans, officier des Marines

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	80%
Camouflage	70%
Discrétion	80%
Ecouter	35%
Métier : mécanique	35%
Persuasion	75%
Premiers soins	65%
Se Cacher	80%
Trouver Objet Caché	70%

Combat

- Bagarre 75%
  Dégâts 1D3+Impact
- Poignard 55%
  Dégâts 1D4+2+Impact
- Sabre 60%
  Dégâts 1D8+1+Impact
- Revolver 60%
  Dégâts 1D10+2 (cal 45)

Dotation personnelle

Chaque investigateur concerné par cette mission sera doté d'une tenue de camouflage blanche, de deux paires de menottes, d'un poignard de combat et d'une boite de cirage. On lui donnera également une lampe torche, et au choix un revolver calibre 45 ou un fusil calibre 30-06, ainsi que leurs munitions.



Albert Ryan

45 ans, agent du Trésor

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	45

Compétences

Baratin	35%
Discrétion	40%
Droit	65%
Ecouter	35%
Se Cacher	30%
Trouver Objet Caché	35%

Combat

• Revolver cal. 32 Dégâts 1D8	40%

mince, à la peau blanche, au visage fin et aux cheveux blonds. Il est un peu le chouchou de ses camarades, qui ont tendance à le considérer comme leur mascotte.

Le soldat première classe Patrick « Leprechaun » O'Brien

Pat O'Brien est un jeune homme aux cheveux roux, marié et père d'un enfant. Cet ancien gosse des rues est un individu coriace et espiègle, qui cache derrière son sourire malicieux un caractère bien trempé. Le surnom d'O'Brien lui vient en partie de ses racines, en partie de ses talents de pickpocket. Ses tours de passe-passe sont, dit-on, « proches de la magie ».

Le première classe George « Hicock » Williams

Williams est un ancien garçon de ferme de l'Iowa, aux épaules larges et à l'air gamin. Il possède un coup d'œil stupéfiant. Il est sympathique et se lie d'amitié avec tout le monde. Son adresse exceptionnelle au tir lui a valu son surnom.

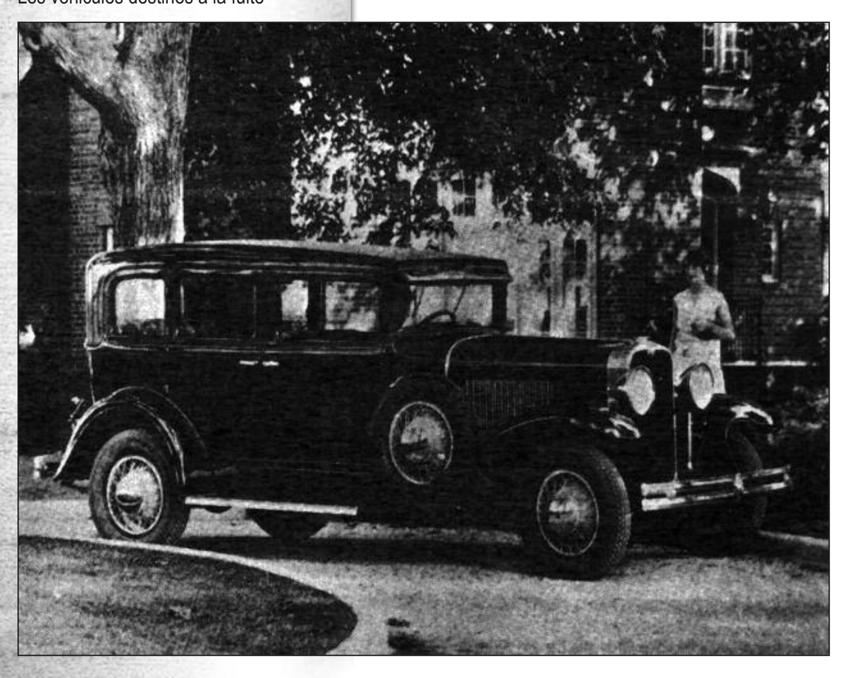
Première partie : dans le ventre de la bête

La mission de cette unité débute à l'ouest de la ville, tandis qu'elle se trouve en compagnie des deux escouades chargées d'attaquer le quartier général de l'Ordre Ésotérique de Dagon. Les marines en tenues de camouflage blanches suivent le fleuve gelé jusqu'au cœur d'Innsmouth, protégés par l'obscurité et les hautes falaises de la gorge.

Au pont de Washington Street, l'équipe prévue pour l'attaque de la demeure des Marsh quitte le groupe principal qui continue vers le temple de l'Ordre Ésotérique. Le commando escalade la pente, raide et rocailleuse, jusqu'à atteindre la rue. Le personnage devra réussir un test d'Athlétisme pour arriver en haut sans glisser sur les roches verglacées. Un échec lui inflige 1D2 points de dommages et, s'il rate un test d'Agilité, il se luxe une épaule, ce qui ne manquera pas de l'handicaper pour faire usage d'une arme.

Une fois parvenu dans la rue, le petit groupe se dirige vers le manoir des Marsh, en direction du Nord, en se servant des arbres et des haies pour échapper aux éventuels regards. A l'approche de la propriété, les soldats se teignent le visage en noir.

Les véhicules destinés à la fuite



Le domaine des Marsh

La demeure, située au 404 Washington Street, est la plus belle de la ville. Le vieux manoir, de de style fédéral, se dresse au milieu d'une vaste propriété qui s'étend de Washington Street (à l'avant) à Lafayette Street (à l'arrière). Le jardin est bien entretenu et le bâtiment principal est décoré de grands parterres de fleurs. Une allée en fait le tour et relie l'entrée du domaine sur Washington Street au double garage situé à l'arrière.

La partie centrale de la maison possède deux étages, alors que ses deux grandes ailes n'en ont qu'un seul. Les toits en croupe sont surmontés d'un belvédère aux volets clos entouré d'un cheminement équipé d'une rambarde.

Les guetteurs

A première vue, la sinistre demeure semble calme et silencieuse. Néanmoins, un test de Trouver Objet Caché réussi par un investigateur, un personnage secondaire ou le major Maines permet de remarquer deux silhouettes qui arpentent le toit à rambarde métallique du deuxième étage, comme le feraient des sentinelles. Des succès lors de tests de Se cacher ou Discrétion seront sans doute nécessaires pour échapper à leur attention, mais des bonus conséquents seront accordés, compte tenu des tenues de camouflage blanches et de l'entraînement des marines. En fait, un membre du groupe ne sera repéré qu'en cas de catastrophe.

Ces deux sentinelles sont les enfants adultes de Sebastian Marsh, les hybrides Bernard et Barbara. Postés au sommet du bâtiment par le reste de la famille, ils surveillent tous deux les alentours à la recherche d'intrus, prêts à donner l'alarme à leurs parents dégénérés. Si cela se produit, ces derniers hâteront leur fuite ou, au contraire, se barricaderont dans la maison et se prépareront au combat. Bernard et Barbara, quant à eux, redescendront à l'intérieur et se posteront en embuscade quelque part au deuxième étage.

Si les assaillants ont repéré les guetteurs, ils peuvent essayer d'approcher discrètement de la bâtisse grâce à des tests de Discrétion réussis, assortis là encore d'un bonus important dû à l'obscurité, au camouflage et à la neige qui étouffe les bruits.

Les véhicules destinés à la fuite

Deux berlines assez récentes sont garées dans l'allée, non loin de la porte principale de la maison. Les moteurs tournent, les pots d'échappement exhalent des nuages de vapeur dans l'air froid de la nuit et les coffres sont grandes ouverts.

Les vitres arrière des deux voitures sont occultées par des rideaux opaques. A une certaine distance, les véhicules paraissent vides de tout occupant. Leur coffre est rempli de valises bien pleines, soigneusement rangées.

Avant que les intrus ne puissent arriver vraiment près, la porte d'entrée du manoir s'ouvre. Un homme grand, à l'air sinistre, vêtu d'un uniforme de chauffeur, en sort en poussant devant lui un fauteuil roulant dans lequel est assise une vieille femme sénile, aux yeux vitreux. Il est suivi de près par une autre femme, plus jeune, qui porte avec difficulté une grosse valise.

Le trio se dirige vers une des berlines. La vieille invalide est installée sans cérémonie sur la banquette arrière, Sa compagne prend place à côté d'elle, tandis que le chauffeur range la valise dans le coffre. Il attend ensuite à l'extérieur du véhicule, en surveillant les alentours et en jetant des regards impatients à sa montre.

La vieille femme dans le fauteuil roulant est Abigail Marsh, la femme humaine de Barnabas Marsh. La plus jeune, âgée d'une trentaine d'années, est Ruth Gilman, la fille hybride du Dr Rowley Marsh. Leur chauffeur, Norvell Hastings, est un humain, serviteur à la fidélité indéfectible de Barnabas et Abigail Marsh. Avec l'aide de Ruth, il a chargé à la va-vite les deux berlines, qui sont maintenant prêtes à partir rapidement pour mettre la famille Marsh en sécurité. Abigail, complètement sénile, ne se rend quasiment pas compte de ce qui se passe autour d'elle.

Si les marines passent à l'attaque, le loyal Norvell Hastings combat férocement pour défendre ses maîtres. Il est prêt à mourir pour eux s'il le faut. Ruth Gilman, quant à elle, tente de s'enfuir. Il y a 40 % de chances tous les cinq rounds qu'Abigail, le visage livide, la bave aux lèvres, sorte soudain de sa catatonie pour se jeter, griffes en avant, à la gorge de quiconque menace les siens. Elle ne s'arrêtera que si ses ennemis sont vaincus, ou si elle est maîtrisée ou abattue. Souvenez-vous que l'objectif des assaillants est de capturer vivants autant de Marsh que possible. Si un de ces trois-là est fait prisonnier, le major Maines ordonne qu'il soit bâillonné, puis emporté jusqu'à la salle de bal et menotté au piano à queue.

Rendez-vous à la première partie de la mission l'Ordre Ésotérique de Dagon

Dr Ravana Najar

avatar de Nyarlathotep

Caractéristiques

APP	18	Prestance	90 %
CON	19	Endurance	95 %
DEX	19	Agilité	95 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	NA	Connaissance	NA
INT	86	Intuition	99 %
POU	100	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Magie 100
Points de Vie 14
Santé Mentale NA

Compétences

Toutes 99%

Combat

• Canne-épée 99%
Dégâts 1D6

Sortilèges

Tous


Tony « Kid » Ditullio

Caporal Tony « Kid » Ditullio

22 ans, Marine

Caractéristiques

APP	17	Prestance	85 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact +4
Points de Vie 16
Santé Mentale 65

Compétences

Athlétisme 70%
Camouflage 35%
Discrétion 65%
Ecouter 35%
Métier : mécanique 25%
Premiers Soins 35%
Se Cacher 50%
Trouver Objet Caché 45%

Combat

• Arts Martiaux 65%
Dégâts Spéciaux
• Bagarre 80%
Dégâts : 1D3+Impact
• Poignard 75%
Dégâts 1D4+2+Impact
• Revolver .45 35%
Dégâts 1D10+2

Caporal William Logan

25 ans, chimiste accompli

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de Vie 12
Santé Mentale 60

Compétences

Athlétisme 50%
Camouflage 35%
Discrétion 45%
Ecouter 40%
Métier : électricité 85%
Premiers Soins 40%
Sciences formelles : Chimie 80%
Se Cacher 35%
Trouver Objet Caché 40%

Combat

• Bagarre 50%
Dégâts 1D3
• Poignard 30%
Dégâts 1D4+2+Impact
• Revolver .45 45%
Dégâts 1D10+2

Soldat Première Classe Patrick « Leprechaun » O'Brien

23 ans, soldat aux mains d'or

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 15
Santé Mentale 55

Compétences

Athlétisme 70%
Camouflage 65%
Discrétion 45%
Ecouter 40%
Métier : mécanique 40%
Pickpocket 75%
Pister 40%
Premiers Soins 55%
Se Cacher 70%
Trouver Objet Caché 70%

Combat

• Bagarre 60%
Dégâts 1D3+Impact
• Poignard 50%
Dégâts 1D4+2+Impact
• Revolver .45 55%
Dégâts 1D10+2

Soldat Première Classe George « Hicock » Williams

19 ans, tireur d'élite

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 14
Santé Mentale 75

Compétences

Athlétisme 45%
Camouflage 40%
Discrétion 35%
Ecouter 30%
Métier : mécanique 50%
Premiers Soins 30%
Se Cacher 50%
Trouver Objet Caché 75%

Combat

• Bagarre 70%
Dégâts 1D3+Impact
• Poignard 60%
Dégâts 1D4+2+Impact
• Baïonnette 45%
Dégâts 1D6+Impact
• Fusil 30-06 85%
Dégâts 2D6+4

Deuxième partie : une si vieille maison

Rez-de-chaussée

Une fois à l'intérieur du manoir, les membres du groupe découvrent un endroit étrange qui rempli d'antiquités fabuleuses. Les parquets craquent sous le pied et les murs gémissent, comme agités par le vent d'hiver qui s'engouffre. Une odeur de poisson rance flotte dans l'air. Elle se renforce quand on s'approche du sous-sol ou du grenier.

Lingerie

Cette grande pièce froide est celle où le linge est lavé, mis à sécher et repassé. De grosses bouilloires en fer sont pendues à des barres de métal au-dessus d'un foyer immense.

Cuisine

Les escaliers qui descendent de la grande cuisine conduisent vers le sous-sol.

Réserve

La réserve renferme de la nourriture en conserve ou séchée : rien d'inhabituel ici.

Salle à manger

Le centre de cette pièce majestueuse est occupé par une imposante table d'un âge vénérable, entourée de douze chaises. Un beau tapis oriental recouvre le sol. La table est mise, mais les assiettes, les plats et les coupes sont étranges. Ils sont tous en or et sont sculptés de motifs aquatiques complexes. De la nourriture froide se dessèche encore dans les assiettes, comme si le repas avait été soudainement interrompu.

Un test réussi de Sciences Humaines : Anthropologie ou Archéologie permet d'identifier le style de la décoration du service de table : les inspirations sont polynésiennes.

Bibliothèque

Des centaines de livres reposent sur les étagères bâties de la bibliothèque. Leurs sujets sont variés: littérature, ouvrages de référence sur les milieux aquatiques, philosophie, religion... Quelques-uns sortent de l'ordinaire : les journaux de bord des navires d'Obed Marsh, une tentative de retracer l'histoire de la famille Marsh et un exemplaire manuscrit des *Écrits de Ponape*, signée par son auteur, le capitaine Abner Ezekiel Hoag de Kingsport. Le gardien trouvera une description de ces trois ouvrages à la référence 302 du Guide.

Fixée au-dessus de la cheminée se trouve une énorme tête de femme en bois, qui semble surveiller la salle d'un air menaçant. Cette figure de proue au bois fendillé et à la peinture écaillée et passée ornait jadis le navire d'Obed Marsh, le *Queen of Sumatra*. Un autre magnifique tapis oriental couvre le plancher.

Quand le commando approche de la bibliothèque, ses membres perçoivent le bruit d'une dispute entre deux hommes. A l'intérieur, Rowley et Sebastian Marsh se disputent pour savoir quoi faire des vieux livres et documents de Barnabas, en particulier les journaux de bord, l'histoire de la famille et la copie des *Écrits de Ponape*. Rowley tient à les emporter avec eux, afin de perpétuer l'héritage des


Salle à manger

Bernard Marsh

18 ans, fils hybride de Sebastian

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	15
Santé Mentale	00

Compétences

Baratin	65%
Conduite	35%
Discrétion	65%
Ecouter	40%
Mythe de Cthulhu	15%
Se Cacher	50%
Trouver Objet Caché	35%

Combat

•Bagarre 55%
Dégâts 1D3+Impact
• Cran d'arrêt 35%
Dégâts 1D4+Impact
• Batte de base-ball 30%
Dégâts 1D8+Impact

Barbara Marsh

20 ans, fille hybride de Sebastian

Caractéristiques

APP	07	Prestance	35 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	00

Compétences

Discrétion	35%
Ecouter	30%
Mythe de Cthulhu	15%
Premiers Soins	35%
Trouver Objet Caché	40%

Combat

• Ongles 40%
Dégâts 1D4+Impact
• Hachette 25%
Dégâts 1D6+1


Salon

Marsh. Sebastian, au contraire, veut les brûler dans la cheminée pour éviter qu'ils ne tombent dans de mauvaises mains.

Absorbés par leur querelle, les deux affreux hybrides n'entendent pas arriver les assaillants. Tous les membres de l'escouade ont droit à une action automatique avant même que les deux Marsh ne s'aperçoivent de leur présence.

Dès que Sebastian aperçoit les intrus, il se jette sur les trois ouvrages concernés et les précipite dans les flammes. Si personne ne l'empêche d'agir, chaque livre a 80 % de chances d'atterrir au beau milieu du foyer. Le vieux papier s'enflamme très vite, et seule une réaction instantanée pourra sauver les ouvrages. L'investigateur ou l'un de ses compagnons doit réussir un test d'Agilité -20% pour atteindre la cheminée et en extraire les volumes fumants à temps. Même si c'est le cas, il est possible que certaines portions de livres soient détruites. Les deux hommes se rendent à contrecœur s'ils comprennent qu'ils ont peu de chances de survivre à un combat. Une fois maîtrisés, les prisonniers sont bâillonnés et menottés à deux colonnes ornementales situées de part et d'autre de la cheminée.

Il est possible que les membres de la troupe d'assaut prennent par erreur Rowley Marsh, qui est un homme assez âgé, pour Barnabas Marsh « le Vieux ». Rowley et Sebastian feront tout leur possible pour conforter les soldats dans leur erreur. Il est possible que les investigateurs aient rencontré le docteur dans des scénarios précédents, auquel cas ils pourront dissiper le malentendu.

Salon

Sur les murs de cette grande salle, de forme elliptique, sont accrochés les portraits de plusieurs générations de Marsh. La galerie de tableaux commence à John Marsh, l'un des premiers colons installés à Innsmouth, pour finir à Barnabas, en passant par le capitaine Obed Marsh. La plupart des descendants d'Obed portent les caractéristiques du Masque d'Innsmouth. Assister à cette représentation artistique de la dégénérescence progressive d'une famille coûte 0/1D2 points de Santé Mentale. Cependant, étudier de près les portraits rapporte 1D10 % en Connaissance d'Innsmouth.

On trouve également dans cette salle plusieurs petites figurines en or qui représentent des créatures aquatiques singulières ressemblant à des dauphins, des requins, des poulpes... ces sculptures ont une connotation orientale, comme le confirmera un test réussi de Sciences Humaines : Archéologie ou Anthropologie.

Norvell Hastings

56 ans, Employé modèle

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	00

Compétences

Comptabilité	55%
Droit	35%
Ecouter	30%
Métier : Cuisinier	70%
Mythe de Cthulhu	15%
Persuasion	50%
Premiers soins	40%
Psychologie	45%
Regard Menaçant	75%
Trouver Objet Caché	35%

Combat

• Bagarre 55%

Dégâts 1D3+Impact

• Arts martiaux (saisie) 45%
 Dégâts : spécial

• Couteau de boucher 50%
 Dégâts 1D6+ Impact

• Armes de poing (cal 35) 35%
 Dégâts 1D10

Ruth Marsh Gilman

37 ans, fille veuve de Rowley Marsh

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	00

Compétences

Baratin	55%
Comptabilité	15%
Crédit	20%
Ecouter	45%
Mythe de Cthulhu	35%
Psychologie	40%

Combat

• Ongles 35%
 Dégâts 1D4+Impact

Abigail Marsh

67 ans, démente

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	00
Points de Vie	09
Santé Mentale	00

Compétences

Jaillir comme un diable de sa boîte	40%
Marmonner des menaces	60%
Fixer d'un regard vitreux	80%

Attaques

• Bagarre 50%
Dégâts 1D4 (ongles)

Bureau

Dans un petit secrétaire fermé à clé se trouvent six figurines, taillées dans différentes variétés de pierres, de la roche volcanique crue au jade soyeux. Ces statuettes représentent Mère Hydra, Père Dagon, le Grand Cthulhu, Byatis, Gloon et Zoth-Ommog. Un test réussi de Mythe de Cthulhu est requis pour identifier chacune d'entre elles. La simple vue de ces sculptures effrayantes fait perdre 1/1D3 points de Santé Mentale. Tous ceux qui les prennent en main éprouvent un sentiment de malaise, et perdent 0/ 1 point de Santé Mentale. En outre, quiconque saisit la statue de Byatis doit opposer son propre POU à un POU de 32 sur la Table de Résistance. En cas d'échec, la victime voit 1D4 de ses points de POU absorbés définitivement par Byatis.

Salle de bal

Il n'y a rien d'anormal dans cette salle majestueuse, à l'ambiance caverneuse. Cependant, si les assaillants tendent l'oreille, ils perçoivent les échos affaiblis de nombreuses voix et d'une mélodie lancinante. Ils entrevoient alors, l'espace d'un instant, l'image d'une pièce pleine de gens vêtus à la mode du début du siècle. Cette vision confuse coûte 0/1 point de Santé Mentale, mais elle peut être facilement attribuée à des nerfs en pelote.

S'ils ont déjà été capturés, Norvell Hastings, Ruth Marsh Gilman et Abigail Marsh sont bâillonnés et menottés au piano à queue poussiéreux qui trône dans un coin de cette salle. Une porte donne sur l'allée extérieure, où attendent les berlines.

Le Dr Najar disparaît

A un moment donné de l'exploration de la maison, le Dr Najar disparaitra mystérieusement. Il pourra, par exemple, s'attarder pour fouiller une pièce tandis que le reste du groupe passe à la salle suivante, ou s'arrêter pour utiliser les toilettes des serviteurs. Si un soldat reste en arrière pour le protéger, Nyarlathotep/Najar le tuera avec sa canne-épée pour couvrir sa fuite.

Une fois seul, Nyarlathotep/ Najar se met à fouiller la demeure de son côté, à la recherche d'Esther Marsh. C'est au gardien de déterminer s'il la trouve avant ou après les membres du raid. Comble du raffinement, au cours de sa visite, il tue tous les captifs qu'il rencontre.

Si les autres membres du commando commencent à rechercher Najar, reportez vous à l'encadré Une Piste Sanglante.

Le Sous-sol

Ceux qui descendent dans le sous-sol plongé dans les ténèbres entendent des bruits bizarres, semblables au son que produisent les pierres qui ricochent sur l'eau. Un test de Trouver Objet Caché réussi permet de repérer un étrange crustacé, de la taille d'un gros rat, qui s'enfuit dans l'obscurité. La perte de points de Santé Mentale est de 0/1D3.

La réussite d'un test de Sciences de la vie : Histoire Naturelle ou Géologie permet de remarquer que la créature ressemble à un trilobite - un arthropode marin du Paléolithique,



Les crustacés carnivores

Ces animaux étranges, dont certains atteignent trente centimètres de long, sont de types variés. Ils ressemblent à des crabes, des homards ou des trilobites préhistoriques. On les trouve généralement à proximité des cités de Profonds.

Ces créatures attaquent en se glissant silencieusement près de leur victime potentielle (un test réussi en Trouver Objet Caché est nécessaire pour remarquer leur approche), puis referment leurs pinces ou leurs gueules sur sa jambe. Elles se cramponnent alors avec ténacité (FOR égale à 9) jusqu'à ce qu'on les décroche ou qu'on les tue. Elles infligent un point de dommage par round, ainsi qu'une perte de 1/1D3 points de Santé Mentale dus au traumatisme de l'attaque. Les crustacés n'ont qu'un seul point de vie, mais ils sont protégés par une carapace de chitine valant deux points d'armure.

Un test réussi de Science de la Vie : Biologie ou Histoire Naturelle confirmera que ces créatures ne ressemblent à aucune espèce connue.



dont l'espèce était supposée éteinte depuis des millions d'années. La lumière effraie cette espèce de crabe mutant, mais c'est seulement une réaction instinctive qui ne dure pas bien longtemps. Bientôt, un grand nombre de ces horribles fossiles vivants surgissent de tonneaux ou de coins sombres pour attaquer férocement tout assaillant qui s'attarderait dans les parages. Quiconque pénètre dans les caves sans lumière est, lui, immédiatement agressé par les monstres.

Ces étranges crustacés utilisent leurs pinces pour se cramponner à leur victime, puis s'attaquent aux chairs exposées, en déchirant si besoin les vêtements et même les bottes de cuir, de leurs crocs puissants. Le sous-sol accueille des dizaines de ces féroces charognards, et une victime immobile pourra se voir assailli par 1D6 créatures à la fois. Quiconque a la malchance de tomber sur le sol humide est instantanément submergé par deux fois plus de crustacés.

Salles de Rangements

La plus grande partie de ce sous-sol en fouillis est constituée de pièces humides aux murs couverts de moisissures, qui sont utilisés pour ranger de vieux meubles et des vêtements, entre autres.

La Morgue

Cette pièce contient des bassins remplis d'eau qui renferment des morceaux de corps humains ou humanoïdes, partiellement dévorés et en plein processus de décomposition. Il s'agit des témoignages des expérimentations d'Esther Marsh : des membres, des têtes et même des morceaux de torses, abandonnés aux crustacés charognards. Observer le résultat des expériences d'Esther coûte 1 / 1D6 points de Santé Mentale. Plusieurs arthropodes se cachent dans les eaux des bacs.

Le Laboratoire d'Esther

Cette grande salle, à l'atmosphère humide, empeste le poisson pourri. A l'intérieur ont été installées plusieurs grandes cuves, chacune contenant le cadavre disséqué d'un humain ou d'un mâle Profond, conservés dans une solution de formol grisâtre. La perte de Santé Mentale est de 1/ 1D6 points. Les corps sont ceux de certains des amants malchanceux d'Esther Marsh. Aucun d'entre eux n'a survécu à sa luxure frénétique.

Des étagères de bois couvrent les murs de la pièce, et accueillent de nombreux bocaux de verre, qui renferment pour la plus grande partie d'entre eux des fœtus humains. Cette vision d'horreur coûte 1/1D2 points de Santé Mentale. Un examen attentif de ces flacons, combiné à un test réussi de Sciences de la Vie : Biologie ou Médecine, permet de se rendre compte que certains des embryons ne sont pas totalement humains. Certains présentent des caractéristiques typiquement amphibiennes, comme de fines branchies ou des appendices palmés. Cette découverte coûte 1 / 1D2 points de Santé Mentale supplémentaires mais permet de gagner 1 % en Mythe de Cthuthu.

D'autres bocaux contiennent divers spécimens de créatures aquatiques et amphibiennes. Toutes ces créatures semblent normales, à l'exception d'un unique spécimen de crustacé trilobite.

Les carnets de notes d'Esther développent des théories relatives aux voies d'évolution des hommes et des Profonds, et avance la possibilité que les deux races auraient un ancêtre commun. On trouve également des notes, illustrées par des schémas, sur des hybrides monstrueux, dont certains sont dotés de queues, de tentacules et d'autres malformations. Lire les notes d'Esther permet de gagner 5% en Mythe de Cthulhu au prix de 1D6 points de Santé Mentale.

La piste sanglante

Quand l'équipe se mettra à chercher le Dr Najar, ils fouilleront probablement certaines des pièces dans lesquelles ils ont attaché des prisonniers. Il existe pour chacune de ces salles, 30 % de chances que Najar/Nyarlathotep soit passé avant eux, auquel cas il aura massacré tous les captifs. La découverte du premier de ces cadavres entraîne la fin de la deuxième partie de la mission. Voici ce que les agents peuvent trouver :

Salle de bal : Norvell Hastings est flétri, son cadavre brûlé jusqu'à la taille par un sort de Flétrissement. La perte de Santé Mentale est de 1 / 1D4 points.
Ruth Marsh Gilman est assise contre le piano. Ses yeux ont été arrachés, et laissent des orbites vides et sanguinolentes. Ses globes oculaires sont posés sur ses genoux, et semblent regarder fixement l'investigateur, qui perd 1/1D6 points de Santé Mentale..
La tête d'Abigail Winthrop Marsh a été séparée de son corps au moyen d'une corde à piano. Quand le groupe pénètre dans la pièce, elle semble être assoupie, la tête reposant sur la poitrine. Si quelqu'un la touche, sa tête roule sur le sol. La perte de Santé Mentale est de 1/1D6 points.

Bibliothèque : Rowley Marsh semble indemne. Il est assis près de la cheminée, la bouche et les yeux ouverts. Il est bien mort, mais rien n'indique l'a cause de son décès. La perte de Santé Mentale est de 0/1 point.
Le cadavre de Sebastian Marsh montre des signes évidents de vieillissement accéléré. Il est à présent à peine reconnaissable. Ses fins cheveux sont désormais blancs comme neige, son visage et ses mains horriblement creusés de rides et sa peau se décolle si on la touche. Quiconque tente de le déplacer entend ses os friables se casser et s'effriter. La perte de Santé Mentale est de 1/1D4 points.

Chambre du maître : Elizabeth Gilman Marsh a été changée en pierre. La perte de Santé Mentale est de 0/1 point.

Deuxième étage : Bernard et Barbara Marsh ont été victimes d'un sortilège de Flétrissement. La vision de leurs deux cadavres carbonisés, mélangés au point d'être indissociables, coûte 1/1D6 points de Santé Mentale.

Tous ces meurtres - dont certains ont été perpétrés grâce à la magie étrange des Contrées du rêve - ont été commis par Nyarlatotep pour plonger le commando dans la confusion, l'effrayer et le tourmenter.

Docteur Rowley Marsh

68 ans, Médecin hybride

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	00
Points de Vie	11
Santé Mentale	00

Compétences

Crédit	65%
Droit	20%
Médecine	50%
Mythe de Cthulhu	50%
Premiers Soins	60%
Psychologie	30%
Sciences de la vie :	
- Biologie	25%
- Pharmacologie	45%
Sciences Formelles :	
- Chimie	40%

Combat

• Scalpel	35%
Dégâts 1D4+ Impact	

Sebastian Marsh

49, hybride Profond

Caractéristiques

APP	05	Prestance	25 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	30%
Comptabilité	40%
Crédit	70%
Gestion d'entreprise	65%
Marchander	50%
Mythe de Cthulhu	40%
Nage	80%
Sciences Humaines : Histoire	45%
Trouver Objet Caché	40%

Combat

• Bagarre	60%
Dégâts 1D3+Impact	



Le Laboratoire d'Esther

Elizabeth Gilman Marsh

47 ans, épouse recluse de Sebastian Marsh

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	00

Compétences

Crédit	50%
Mythe de Cthulhu	25%
Nage	80%
Trouver Objet Caché	40%

Combat

• Ongles 60%
Dégâts 1D4

• Revolver cal.22 35%
Dégâts 1D6

La pièce contient également plusieurs barils peu profonds, remplis d'une eau empestant le poisson, dont la surface agitée de vaguelettes laisse échapper des bulles inquiétantes. S'il regarde dans le baril, un investigateur ou un membre de son équipe pourra discerner des mouvements discrets. Ces tonneaux contiennent des étranges crustacés trilobites, qu'Esther a capturées dans les eaux froides des côtes d`lnnsmouth. La fille dégénérée de Barnabas Marsh étudie ces fossiles vivants pour essayer d'appréhender les liens ténus que l'évolution a tissés entre tous les êtres vivants. Quiconque s'approche d'un peu trop près de ces barils est attaqué par les arthropodes d'un autre âge.

Premier étage

Une Chambre de domestique

C'est la chambre de Norvell Hastings. Elle ne présente aucune particularité, sinon que la penderie semble avoir été vidée précipitamment. Hastings a empaqueté la plupart de ses affaires personnelles en prévision de la fuite.

Une Chambre de domestique inutilisée

Cette pièce vide et poussiéreuse ne contient rien d'intéressant.

Une Chambre inutilisée

Elle sert de chambre d'amis dans les très rares occasions où les Marsh reçoivent un invité. Il n'y a rien de particulier ici.

La Chambre d'Esther

La chambre d'Esther est dans un état de désordre incroyable, et empeste le poisson mort. Les tiroirs de la commode et les portes de l'armoire sont grands ouverts, tandis que des vêtements sont disséminés un peu partout. Un test de Trouver Objet Caché réussi permet de mettre la main sur quelques étranges joyaux en or, tous gravés de délicats motifs aquatiques. Un autre test réussi conduit à un étrange morceau de peau écailleuse de quelques centimètres de long, abandonné sur le sol. II appartenait à Esther.

La Chambre du Maître de maison

La chambre du Maître de maison est également en grand désordre. Les portes de la penderie sont par contre fermées, et dissimulent la présence d'Elizabeth Gilman Marsh, la femme de Sebastian Marsh. Si un groupe pénètre dans la pièce, elle reste cachée. Par contre, si c'est un individu seul qui entre, elle l'attaque avec ses ongles acérés. Si elle est découverte dans l'armoire, elle essaie d'utiliser son arme, un revolver calibre 22. Si elle est capturée, les marines la bâillonnent et la menottent à une colonne de lit massive.

Deuxième étage

Le couloir étroit, dont le plancher craque bruyamment, relie les différentes pièces du dernier étage. Il possède des portes donnant sur le chemin des veuves qui entoure le belvédère. Bernard et Barbara Marsh à cet étage.

Salle de stockage

C'est une pièce encombrée, mais sans intérêt.

Salon

C'est une grande salle, pourvue de grandes fenêtres, et occupée par quelques chaises et des canapés. Quelques cartes routières du Massachusetts sont étalées sur une table.

Une Chambre odorante

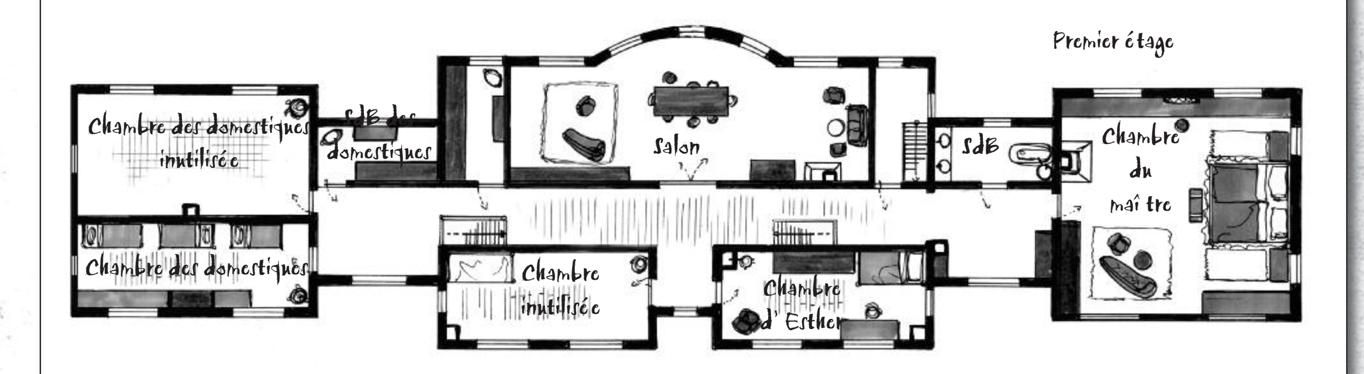
C'est une pièce très spacieuse plongée dans l'obscurité, dont les fenêtres ont été condamnées. Elle ne contient qu'un vieux lit usé. L'odeur de poisson y est absolument insupportable. Quiconque y pénètre doit réussir un test de Résistance ou souffrir de nausées pendant 1D6 minutes. Un test réussi de Trouver Objet Caché permettra de remarquer de nombreuses traces de griffures sur le sol. Un test de Mythe de Cthulhu réussi permettra de les attribuer à des Profonds.

Le Manoir des Marsh

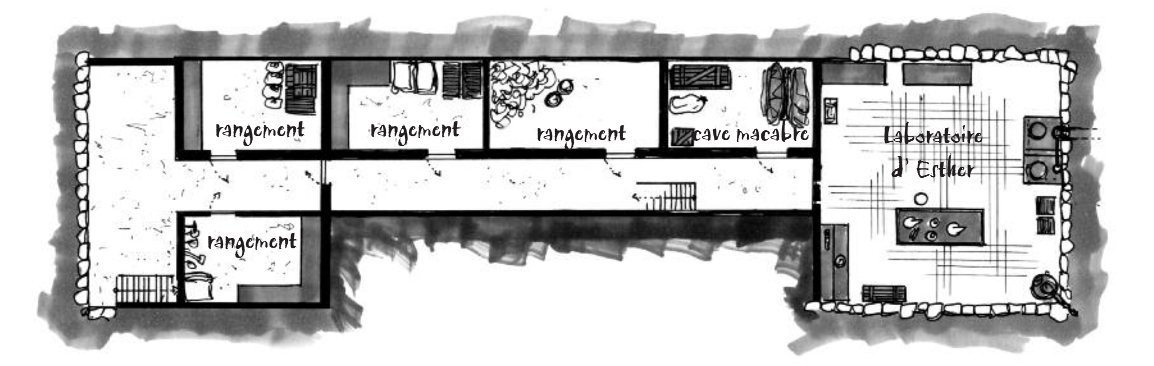
Rez-de-Chaussée

Cuisine
Buanderie
Salon
Bureau
Salle à manger
Bibliothèque
Salle de bal

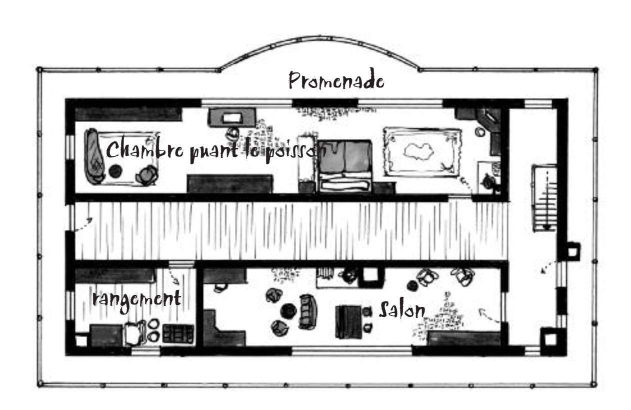
Premier étage

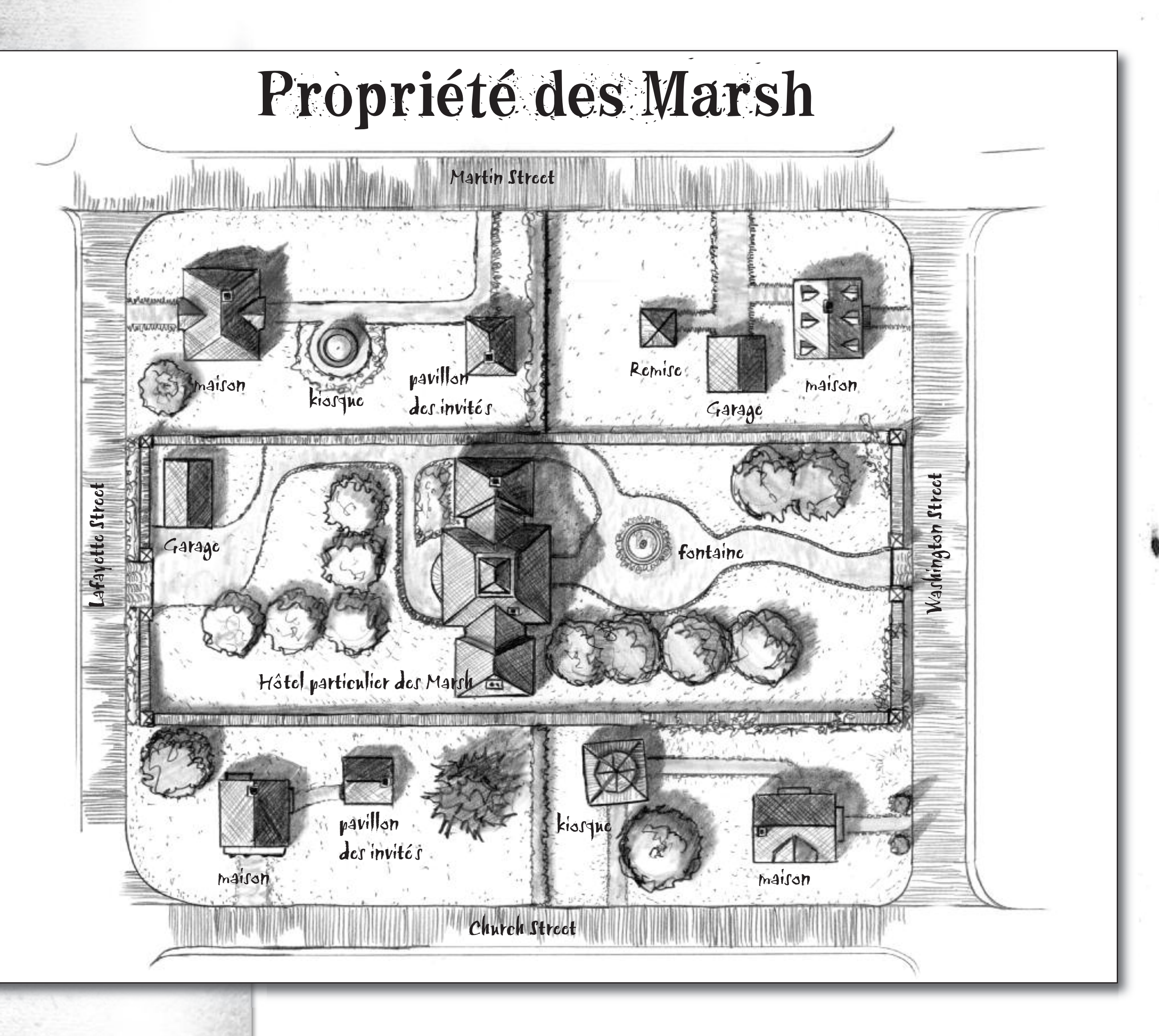


Sous-sol



Deuxième étage





Le Hurleur Frémissant

Avatar de Nyarlathotep

FOR	50
CON	65
TAI	45
INT	18
POU	55
DEX	25

Déplacement	18
Points de vie	60

Attaques

• Morsure 75 %

Dégâts 3D6 par bouche

• Engloutir 99 %

Dégâts Mort automatique au round suivant. La cible peut éviter grâce à un test d'Esquiver réussi.

Armure : Aucune, mais les armes normales ne peuvent blesser le Hurleur. Le feu, la magie et les forces naturelles infligent des dégâts normaux sur cet manifestation du Dieu Extérieur.

Perte de Santé Mentale : 1D8/4D10 points, plus 1/1D6 pour ceux qui entendent le cri du Dieu Extérieur.

Le Belvédère

Ce belvédère est desservi par un escalier escarpé étroit. Il permet d'embrasser une vue imprenable sur la ville, le port et même sur le Récif du Diable.

Rendez-vous à la deuxième partie de l'Objectif « L'Ordre Ésotérique de Dagon ».

Troisième partie : le Hurleur Frémissant

Esther Marsh

Esther Marsh reste invisible tout au long du scénario et ne devrait être rencontrée que lorsque l'escouade aura exploré largement la propriété des Marsh. Il est même possible qu'elle soit suspectée des meurtres sauvages et inexplicables commis par Nyarlathotep. Elle ne cherche pas à se battre elle est confrontée à un groupe, mais elle attaquera une ou deux personnes isolées avec férocité.

Le gardien pourra confronter le groupe à Esther à n'importe quel moment, mais devra faire en sorte que le Dr Ravana Najar, l'avatar humain de Nyarlathotep, soit également présent. Si ce n'est pas le cas, il est important qu'Esther reste en vie jusqu'à ce que Najar rejoigne le groupe. Il est également possible que les assaillants la découvrent dans les griffes de l'avatar, au moment précis où celui-ci vient de mettre la main dessus.

Le retour de Najar

Tandis qu'Esther est neutralisée et emmenée par les marines, la silhouette fluette du Dr Najar réapparaît, le visage et les habits éclaboussés de sang. Sa poitrine est couverte de coupures sérieuses, dues à un couteau ou à des griffes (qu'il s'est infligées lui-même). Ses lunettes sont cassées et il est essoufflé. Il prétend avoir été attaqué par une espèce de monstre écailleux qu'il a à peine vu. Il propose que tout le monde quitte le manoir au plus vite, avant que la créature ne revienne.

De retour au sein du groupe, Najar s'efforce de se rapprocher d'Esther Marsh. Peu après, profitant d'un moment où les autres sont occupés ailleurs, il prend rapidement la tête de la jeune hybride dans ses mains et plonge férocement ses yeux dans les yeux globuleux d'Esther. L'hybride essaie de résister, et ses yeux s'élargissent tandis qu'elle ouvre la bouche pour hurler. Son cri strident se noie dans le hurlement inhumain que pousse Najar. Tous ceux qui entendent ce rire perdent 1/1D6 points de Santé Mentale. Avant

Le Hurleur Frémissant, Avatar de Nyarlathotep

Le Hurleur Frémissant se manifeste comme une grande masse noire et tourbillonnante, constituée d'une masse de vrilles dégoulinantes qui s'agitent frénétiquement, et de gueules suintantes qui poussent des cris perçants. Les millions de vrilles, à l'apparence de cordelettes, frétillent et se contorsionnent en permanence, donnant à l'avatar l'apparence d'une énorme colonne de vers noirs. Le Hurleur Frémissant est mentionné dans certaines légendes hindous confidentielles, mais ne possède pas de culte connu parmi les humains.

La créature attaque en essayant d'engloutir sa cible dans son corps frétillant, où elle est rapidement mise en pièces par les tentacules grouillants, puis dévorée par les bouches avides. Etre confronté à cette manifestation du Dieu extérieur coûte 1 / 1D6 points de Santé Mentale. Le Hurleur Frémissant peut aussi attaquer en tentant de mordre une victime avec 1D6 de ses bouches. Effectuez un test pour chaque bouche.

que quiconque puisse esquisser le moindre mouvement, la chair d'Esther Marsh commence à noircir et à fondre, tandis que le corps de Najar se met à fumer, tout en se déchirant horriblement.

La carcasse fumante de Najar glisse sur le sol, et vomit la chose noire aux mouvements saccadés et tourbillonnants qu'est le Hurleur Frémissant, dont les innombrables gueules tentent de mordre en poussant des cris horribles. Assister à cette abominable transformation coûte 4/4D10 points de Santé Mentale.

Les assaillants ne disposent que 1D3+1 rounds avant qu'Esther Marsh ne fonde en une flaque fumante constituée de fluides primitifs. Cet amas est bientôt absorbé d'une horrible façon par l'immense colonne de vers grouillants et de bouches hurlantes qui constituent le Hurleur Frémissant. Si le gardien désire mettre en place un dénouement particulièrement sanglant, le Hurleur peut se jeter sur le commando et engloutir tous les PNJ. A moins qu'il ne décide d'attaquer Nyarlathotep, l'investigateur, pourra s'en tirer indemne. Le dieu obscène finit par lancer un dernier cri horrible avant de défoncer un mur et de disparaître dans la nuit, laissant l'investigateur au milieu d'une atmosphère de destruction et de folie.

Le reste de la famille Marsh

Ralsa Marsh est sans doute déjà mort, victime de la vengeance du clan Averill. Robert Marsh, quant à lui, devrait être occupé à essayer de repousser les assaillants du Temple de l'Ordre Ésotérique de Dagon. Jacob Marsh se trouve à la raffinerie et Barnabas Marsh « le Vieux » est caché en lieu sûr, dans la cité sous-marine de Y'ha-nthlei.

Après la Mission

Une fois leur mission accomplie au Manoir des Marsh, l'escouade de Maines est censée amener ses prisonniers au nord de la ville, jusqu'au barrage routier installé sur Federal Street.

Récompenses

L'investigateur gagne un point de Santé Mentale pour chaque Marsh (Gilman et Hastings sont considérés comme des Marsh) capturé et remis au gouvernement. Si l'équipe d'assaut a réussi, d'une façon ou d'une autre, à s'opposer au Hurleur Frémissant, soit en tuant Esther avant qu'elle soit absorbée, soit en la tirant des griffes du dieu, la Santé Mentale du personnage augmente de 4D10 points. Un point de Santé Mentale supplémentaire lui est accordé pour chacun des ouvrages impies sauvé des flammes dans la bibliothèque.

Rendez-vous à la troisième partie de l'Objectif le Récif du Diable.

Objectif n° 3 : les tunnels des contrebandiers

Cette mission consiste pour les assaillants à pénétrer en bateau dans le vieux réseau souterrain anciennement utilisé par les contrebandiers. Le dédale court jusque sous la ville. Une fois à l'intérieur, l'équipe devra se frayer un chemin jusqu'aux bâtiments situés dans la partie nord du port et les détruire, ainsi que les créatures crasseuses et monstrueuses qui sont supposées habiter là.

L'équipe de vingt-quatre hommes est divisé en deux escouades de douze marines, chacune placée sous un commandement différent. Identifiées sous les nom de code Unité Abel et Unité Baker, chacune des deux troupes dispose de deux bateaux accueillant six soldats et est censée explorer des portions différentes de souterrains. L'unité Baker rejoint le giron du gardien et subit de graves désagréments assez tôt dans l'aventure. L'investigateur et les personnages secondaires incarnés par les joueurs doivent tous faire partie de l'unité Abel. Ils prendront place dans le deuxième bateau.

L'ensemble de l'équipe est débarqué au large, à un peu plus d'un kilomètre du nord de la ville, par la Corvette *Urania,* appartenant aux gardes-côtes. Les hommes devront ensuite ramer jusqu'à la côte et y chercher les tunnels des contrebandiers, dont les entrées sont à demi immergées et dissimulées par la végétation. Ils devront alors explorer les tunnels aussi minutieusement que possible, en privilégiant la discrétion. Sur le chemin du retour, ils devront placer des charges explosives soigneusement réparties. Les chances de détruire du premier coup tous les bâtiments infestés sont minces, mais les commandants comptent sur l'onde de choc et les incendies qui s'ensuivront pour terminer le travail.

Esther Marsh

36 ans, éleveuse hybride

Caractéristiques

APP	06	Prestance	30%
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 15
Santé Mentale 00

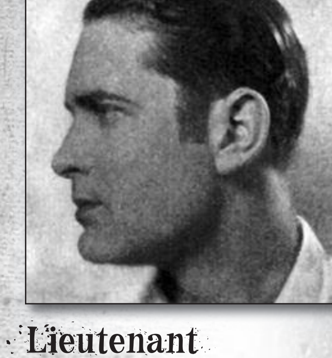
Compétences

Athlétisme	50%
Crédit	40%
Discrétion	40%
Ecouter	35%
Mythe de Cthulhu	45%
Nage	80%
Sciences Humaines :	
- Anthropologie	25%
- Archéologie	15%
Sciences de la vie :	
- Biologie	75%
Se Cacher	35%
Trouver Objet Caché	40%
Autre langue : Latin	15%

Combat

- Bagarre 65%
  Dégâts 1D3+Impact
- Ongles 65%
  Dégâts 1D4+Impact

Sortilège : Contacter un Profond



Lieutenant Eric Doud

30 ans, officier du corps des marines

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme	45%
Camouflage	20%
Discrétion	30%
Droit militaire	25%
Ecouter	35%
Métier : explosifs	35%
Nage	30%
Persuasion	25%
Premiers Soins	40%
Se Cacher	35%
Trouver Objet Caché	30%

Combat

• Revolver .45 55%
Dégâts 1D10+2

Les assaillants des tunnels

La majorité des personnages qui interviennent dans ce scénario sont contrôlés par le gardien. Cela comprend le premier bateau de l'équipe Abel et l'intégralité de l'unité Baker. L'investigateur prendra place dans le bateau n°2 de l'unité Abel, ainsi que tous les personnages secondaires, qui seront choisis parmi les marines qui l'accompagnent. Le sergent Smeltz, qui se trouve également sur le bateau n°2, est un personnage géré par le gardien et ne pourra être choisi comme personnage. Le profil type d'un marine vétéran est fourni dans ce chapitre, mais les joueurs pourront souhaiter créer leur propre personnage. Comme ce fut le cas pour l'objectif 1, leurs scores de compétences ne doivent pas être plus élevés que ceux indiqués dans le profil type.

Unité Abel, bateau n°1

Le bateau n°1 de l'escouade Abel est placé sous le commandement du lieutenant Doud. Son équipage est entièrement constitué de PNJ.

Le lieutenant Eric Doud

Le commandant de l'escouade Abel est un individu aux manières pompeuses, qui ne croit pas un mot des histoires de monstres qui se cacheraient à Innsrnouth. Il a obtenu ses galons d'officier sur les bancs de l'école et ne possède aucune expérience du terrain. Il s'appuie largement sur les conseils du sergent Smeltz, mais fait toujours mine d'être à l'origine de l'idée soumise. Confronté à l'horrible réalité sur ce qui a infecté Innsmouth, il finira par s'effondrer totalement, et deviendra un poids mort pour l'équipe.

Le caporal-chef Norman Wold

Wold est le lèche-bottes du Lieutenant Doud et l'opérateur radio de l'unité Abel. Il soutient systématiquement son supérieur, quelle que soit la situation. C'est un individu frustré, qui utilise son grade pour tourmenter les hommes placés sous ses ordres et satisfaire son tempérament tyrannique.

Le soldat deuxième classe Charles Anzack

Anzack est un beau parleur habile, toujours à l'affût de quelques dollars à gagner facilement. S'il entrevoit la possibilité de récupérer du butin au cours de l'expédition, que ce soit dans les tunnels ou les bâtiments construits au-dessus, il négligera ses devoirs pour se servir. Il est vital qu'Aznack survive jusqu'à la deuxième partie du scénario, dans laquelle il a un rôle particulier à jouer.

Les autres Marines

En plus de Doud, Wold et Anzack, l'embarcation n°1 accueille les soldats suivants : le

Caporal Norman Wold

21 ans, Lèche-bottes

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	50%
Camouflage	15%
Discrétion	35%
Ecouter	60%
Métier : explosifs	25%
Nage	10%
Premiers Soins	40%
Se Cacher	45%
Trouver Objet Caché	30%

Combat

• Revolver .45 45%
Dégâts 1D10+2

Soldat vétéran du corps des marines

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	17
Santé Mentale	75

Compétences

Athlétisme	50%
Camouflage	40%
Discrétion	30%
Ecouter	30%
Métier : explosifs	15%
Nage	30%
Premiers Soins	25%
Se Cacher	30%
Trouver Objet Caché	40%

Combat

• Fusil 30-06 60%
Dégâts 2D6+4
• Baïonnette 40%
Dégâts 1D4+2+Impact
• Poignard 50%
Dégâts 1D4+2+Impact



deuxième classe Cooley, le caporal Leven (compétence Métier : explosif 50 %) et le soldat première classe Witzneki (Mitraillette Thompson 50 %).

Leurs caractéristiques et compétences sont celles d'un marine vétéran typique.

Unité Abel, Bateau n° 2 et personnages secondaires

Ce bateau est placé sous le commandement du sergent Rudy Smeltz. Tous les autres soldats s'y trouvant peuvent être choisis comme personnages secondaires. Ceux qui ne le sont pas seront contrôlés par le gardien.

Le sergent artilleur Rudy Smeltz

Smeltz est un vétéran d'une stature impressionnante, entièrement chauve, dont la meilleure amie est « Tommy », sa mitrailleuse Thompson. Quels que soient les événements de la nuit à venir, il est peu probable qu'il soit secoué. C'est un homme qui tire d'abord et qui pose des questions après, l'une des raisons qui explique son choix pour cette mission spéciale.

Le caporal-chef Archie Pollard

Pollard est l'expert en démolition, et il garde constamment un cigare allumé aux lèvres. Il connaît son affaire, ce qui ne l'empêche pas, de temps en temps, de susciter chez ses compagnons une petite frayeur avec son humour « explosif ».

Compétence: Métier : explosifs 70 %.

Le soldat deuxième classe Pelkie

Pelkie est le soldat le plus jeune et le moins expérimenté du groupe. Les autres ont tendance à le protéger. Il a hâte de montrer ce qu'il vaut, mais sa plus grande crainte est qu'il pourrait flancher sous la pression. Cette peur sous-jacente a tendance à l'inciter à prendre des risques inconsidérés, qui peuvent mettre en danger ceux qui l'entourent.

Compétences: Écouter 85 %, Trouver Objet Caché 80 %.

Le caporal David Kaye

Kaye est un individu calme et taciturne, âgé d'une bonne trentaine d'années. Ses mains et son visage portent les cicatrices dues à de sérieuses brûlures. C'est lui qui porte le lance-flammes de l'escouade, en raison de l'expérience de l'arme qu'il a acquise lors de la Grande Guerre, certes du mauvais côté de l'arme. Kaye est souvent de mauvaise humeur et renfermé.

Compétence : Lance-flammes 45 %, dommages variables (voir encadré).

Le soldat première classe Edward Devore

Devore est un simple appelé qui tente de survivre jusqu'à la fin de son service militaire. Ses compagnons ont pris l'habitude de lui raconter tous leurs problèmes et lui demandent des conseils sur les sujets qu'ils n'osent pas aborder avec les autres. Grâce à lui, l'investigateur peut en apprendre beaucoup sur les hommes avec qui il fait équipe.

Compétence: Persuasion 75 %, Psychologie 75 %.

Le caporal Elwin Mayhew

Mayhew est un garçon massif et bien en chair, originaire du Middle West. Il parle avec l'accent traînant du sud de l'Indiana. Il ne sait pas s'il croit ou non aux monstres, même si il prétend avoir vu un jour « Harry le Poilu », une grande créature anthropomorphe, à fourrure, supposée vivre dans les bois situés non loin de sa ville natale.

Compétence: Fusil cal. 30-06 80 %, 2D6 +4,

Unité Baker, bateaux 3 & 4

L'escouade Baker, condamnée d'avance, est dirigée par le lieutenant David Carter, un homme affable (compétence : Mitraillette Thompson à 55 %). Le bateau n° 3 accueille les 2e classe Rist, et Muzzarelli, les 1ères classe Purdon et Chumeski, et le caporal Deems.

Malheureusement, ils sont tous destinés à périr dans l'équipée. Le bateau n° 4 transporte le reste de l'unité Baker : les 2e classe Bloom et Bouchard, les 1ères classe Pearlman (l'opérateur radio de l'unité Baker) et Lamer, le caporal Downey et le sergent Roeser (Mitraillette Thompson 50 %).

Les bateaux

Ces quatre canots en bois peuvent transporter six ou sept passagers, et sont propulsés à la rame. A la limite, on peut y charger douze personnes dans des conditions de sécurité raisonnables. Ils sont tous équipés de la même façon :

- 1 caisse étanche qui contient 50 bâtons de dynamite
- 10 capsules explosives avec déclenchement par combustion
- 5 minuteries mécaniques pouvant être réglés de 1 à 60 minutes
- 4 bidons de 20 litres d'essence
- 6 fusées d'alerte
- 3 lampes
- 2 caisses de munitions de rechange

Le bateau n° 2, celui de l'investigateur, transporte également deux jerricanes, qui contiennent chacun de quoi recharger une fois le lance-flammes. La radio de l'unité Abel est à bord du bateau n°1.

Première partie : Explorer les tunnels

Après avoir été largués au large par les gardes-côtes, les membres de l'équipe parviennent sans encombre à la crique prévue par le plan. L'eau saumâtre du marais est chargée d'algues



Sergent Artilleur Rudy Smeltz

38 ans, Semper Fi

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	18	Corpulence	90 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	18
Santé Mentale	80

Compétences

Athlétisme	65%
Camouflage	60%
Discrétion	55%
Ecouter	55%
Métier :	
- explosifs	45%
- mécanique	40%
Nage	40%
Navigation	45%
Pister	20%
Premiers Soins	50%
Se Cacher	55%
Trouver Objet Caché	50%

Combat

• Mitraillette Thompson	60%
Dégâts 1D10+2	
• Revolver .45	50%
Dégâts 1D10+2	
• Poignard	45%
Dégâts 1D4+2+Impact	

Dotation personnelle

Les investigateurs se verront offrir le choix entre un revolver calibre 45 et un fusil 30-06. Ils recevront également un poignard de combat, un poncho étanche de couleur sombre, un bonnet de laine et une lampe-torche. Ils se noirciront le visage avant de quitter l'*Urania*.



Soldat 2e classe Charles Aznack

23 ans, marine comploteur

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	17
Santé Mentale	75

Compétences

Athlétisme	50%
Baratin	65%
Camouflage	30%
Discrétion	55%
Ecouter	45%
Nage	30%
Premiers Soins	30%
Se Cacher	55%
Trouver Objet Caché	40%

Combat

• Fusil 30-06	55%
Dégâts 2D6+4	
• Baïonnette	45%
Dégâts 1D4+2+Impact	

légèrement phosphorescentes, qui diffusent une lumière fantomatique sur un paysage hivernal sinistre. On retrouve ces algues à l'intérieur des tunnels, qui sont baignés d'une lumière spectrale et déroutante, malheureusement trop faible pour permettre d'y voir clairement.

Les deux escouades suivent silencieusement le rivage. Chaque fois que les bateaux passent devant l'une des ouvertures indiquées sur le plan, l'investigateur pourra effectuer un test de Volonté. S'il obtient une réussite spéciale, cela signifiera que quelqu'un a découvert un passage assez large pour permettre d'entrer dans le dédale.

Les deux canots de l'unité Baker emprunteront la première entrée. Ils restent en contact radio aussi longtemps que possible avec l'unité Abel, qui pénètre à son tour dans le complexe souterrain dès qu'une seconde ouverture est repérée. Sauf catastrophe, les deux unités opèreront indépendamment l'une de l'autre pour le reste du scénario. De temps en temps, l'unité Abel recevra des rapports très succincts par radio, et pourra envoyer les siens.

Une entrée

Le tunnel emprunté par l'unité Abel se révèle bloqué par un amas de bois et de débris divers qui devra être dégagé pour permettre aux bateaux de continuer. Deux marines s'attellent à la tâche tandis que les autres montent la garde. Pendant tout ce temps, si l'un des personnages surveille l'entrée et réussit un test de Trouver Objet Caché, il aperçoit une grande ombre qui se déplace rapidement sous l'eau. Elle sort en silence du tunnel pour rejoindre les eaux plus profondes de la crique. Il s'agit pour cette équipe de la première manifestation des forces à l'œuvre sous la ville. Le lieutenant Doud, fidèle à ses habitudes, fait mine d'ignorer cette information, mais ceux qui ont effectivement vu la forme sous-marine perdent 0/1D2 points de Santé Mentale.

Tous les souterrains ne conduisent pas sous Innsmouth, et il est par conséquent possible que les escouades perdent du temps à explorer des cavernes sous-marines sans issue avant de découvrir le réseau principal.

A l'intérieur des tunnels

En général, les tunnels des contrebandiers sont des galeries naturelles, aux parois visqueuses. Ils sont souvent à moitié obstrués par des débris pourrissants apportés par le courant. Parfois, ils sont presque entièrement bloqués par des amoncellements de bois putréfié et de substances naturelles difficilement identifiables, le tout baigné dans la lumière blafarde des algues omniprésentes. L'escouade est constamment agressée par l'odeur épouvantable du poisson pourri et les remugles des fonds marins.

Une embuscade

Les tunnels où la progression est la plus difficile sont les D1 et D2, dans lesquels le courant est le plus fort. A l'intersection des deux tunnels se trouve un gros amas de débris, qui nécessitent 3D20 minutes de déblayage. Par contre, il ne gêne absolument pas les créatures qui se déplacent sous l'eau.

Il est possible de marcher sur ce tas compact, mais il y a tout de même 35 % de chances de passer à travers et de tomber à l'eau. Celui à qui cela arrive reste immergé pendant un temps inhabituellement long, avant de ressurgir subitement. Son visage a été affreusement déchiqueté par les Profonds qui se terrent sous l'eau. Les témoins de la scène perdent 1/1D4 points de Santé Mentale. Les Profonds, pendant ce temps, nagent plus en avant dans les tunnels pour préparer une autre embuscade. En dépit de la peur compréhensible qui s'est installée dans les rangs, le lieutenant Doud ordonne d'avancer.

La progression se poursuit sans encombre. Les débris de plus petite taille sont faciles à repousser, et pendant quelque temps, le commando n'a à se soucier que des grosses gouttes visqueuses qui dégoulinent de temps à autre du plafond. Mais ces tunnels constituent un territoire Profond, et la présence d humains ne sera pas tolérée bien longtemps.

Des attaques furtives

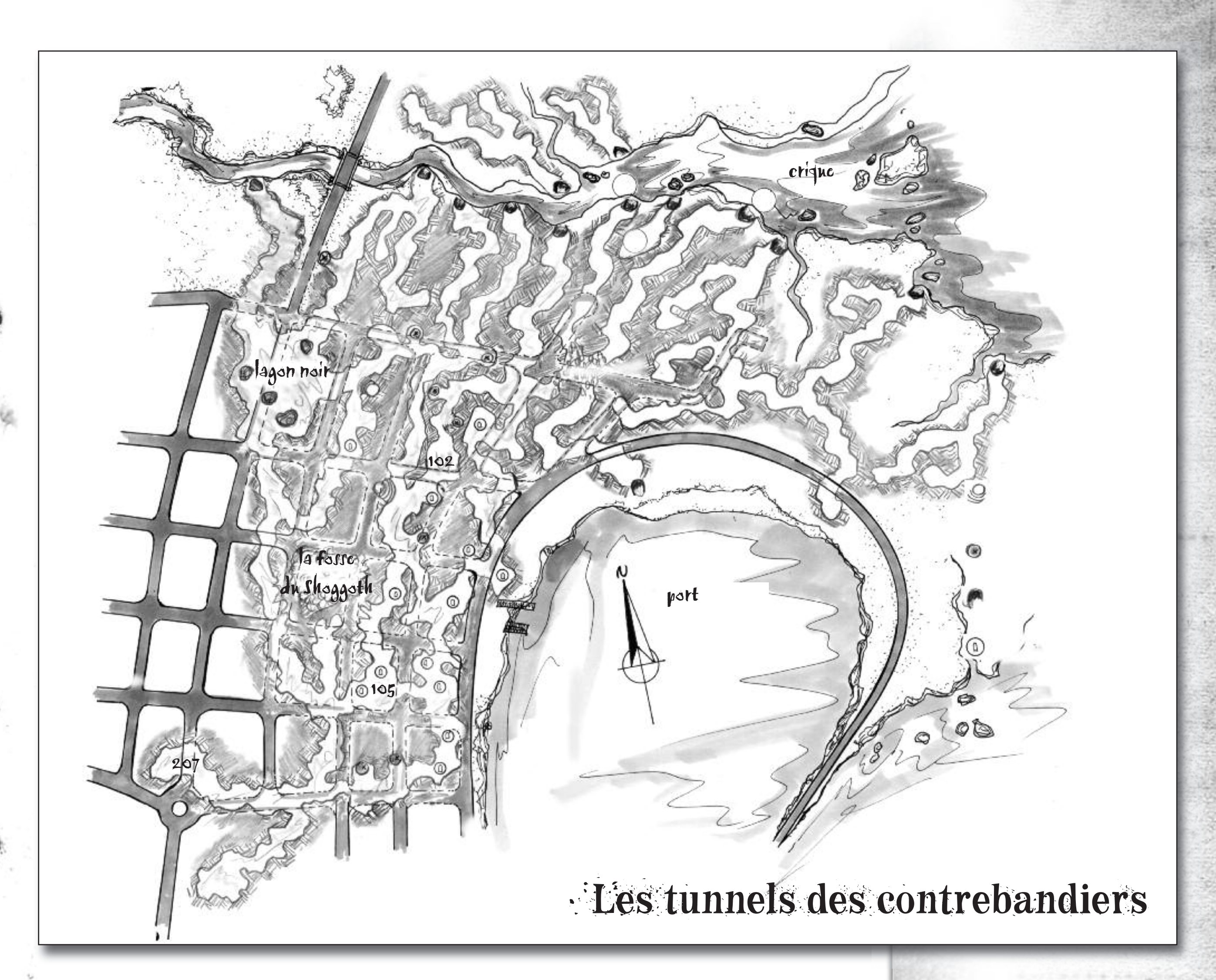
Ces attaques surviennent à des moments choisis par le gardien. Elles devraient être employées de façon à installer un climat d'urgence, de claustrophobie et de danger subit et effroyable. Ces attaques peuvent causer des pertes de santé mentale, à l'appréciation du gardien.

Les Profonds utilisent les nombreuses fissures sous-marines pour se déplacer de tunnel en tunnel. Grâce à l'avantage que procurent ces passages, ils essaient d'éliminer les intrus les uns après les autres, par petits groupes, chaque fois que les bateaux passent devant une de leurs cachettes. Ils commencent par l'embarcation qui ferme la marche, en commençant par le soldat qui se tient à la poupe.

Cette première attaque est obligatoirement un succès, mais après que le premier marine a disparu dans les flots luminescents, les personnages pourront effectuer un test de Trouver Objet Caché ou d'Écouter. Une réussite spéciale leur permet de détecter l'approche furtive des Profonds. Si ces derniers ne sont pas repérés, les victimes disparaissent simplement dans l'obscurité, avec guère plus qu'un cri étranglé et quelques éclaboussures. Ce type d'attaque peut avoir lieu quand les bateaux passent près d'une des salles émergées indiquées sur le plan des tunnels.

A chaque nouvelle agression, l'investigateur ajoute 5 % à son jet de Trouver Objet Caché ou d'Écouter, car il est de plus en plus vigilant face à la menace invisible. Bien que ces embuscades se poursuivent tout au long de l'aventure, la première d'entre elles termine de façon sinistre cette première partie.

Rendez-vous à la première partie de l'Objectif n° 5:Y'ha-nthlei.



Deuxième partie : les canaux de l'Enfer

Des assauts frontaux

Au fur et à mesure que les assaillants s'enfoncent plus en avant dans les souterrains, les Profonds deviennent de plus en plus agressifs. A chaque intersection ou à l'entrée d'une salle, immergée ou émergée, l'investigateur devra effectuer un test de Volonté. S'il n'obtient pas au moins une réussite spéciale, les Profonds ont préparé une embuscade.

Si c'est le cas, l'investigateur pourra effectuer un test de Trouver Objet Caché. S'il obtient une réussite spéciale, l'escouade sera consciente qu'un groupe de 1D4+1 Profonds nage subrepticement vers les bateaux. Ils pourront vraisemblablement être repoussés en quelques rounds.

Par contre, s'ils ne sont pas repérés, les Profonds attaquent le bateau n°1. Ils tentent d'abord de le faire chavirer, en opposant le total de leurs FOR à une FOR de 60. S'ils ne parviennent pas à faire basculer le canot, ou que la tâche leur parait trop difficile, ils essaient d'agripper les marines pour les tirer ensuite hors du bateau avant de les entrainer sous l'eau. Effectuez une attaque normale (en utilisant le score de Griffes), puis opposez la FOR du Profond à la FOR de sa cible sur la table de résistance. Quiconque est attiré sous l'eau est perdu, et une épaisse flaque de sang apparait bientôt à la surface avant de se mélanger à l'eau de mer. Cette vision effroyable provoque une perte de Santé Mentale de 1 / 1D3 points. Puis un silence de mort véritablement glaçant s'installe, interrompu seulement par le clapotis des eaux sombres.

L'appel radio

Il n'y aura qu'un seul appel provenant de l'unité Baker du lieutenant Carter. Le silence lourd et humide est soudain brisé par la radio qui retransmet la voix paniquée de Pearlman, l'opérateur radio de l'unité Baker. La voix est à peine audible au milieu du bruit des coups de feu et des hurlements.

« Groupe Baker attaqué... retraite impossible.., besoin de renforts... Le lieutenant Carter a disparu, entraîné sous l'eau par... Oh mon dieu, sergent! Ils sont juste sous not' bateau ! Juste en dessous! Chumeski ! Mon Dieu! Ils sortent des murs, ils sortent de ces putains d'murs ! »

Pearlman se met alors à hurler, mais son cri se mue brusquement en un horrible gargouillis. Le silence revient, et la radio n'émet plus que des parasites. En entendant ça, les membres de l'unité Abel, horrifiés, perdent tous 1 / 1D3 points de Santé Mentale. A présent, ils savent qu'ils sont seuls.

Nouvelle arme : le lance-flammes

Les Allemands ont utilisé le premier lance-flammes moderne pendant la Première guerre mondiale. Les autres pays ont rapidement développé leurs propres versions. Le dispositif est plutôt lourd (entre 30 et 35 kg) et se porte comme un sac à dos, diminuant la DEX de 4 points. Si son propriétaire est touché par une balle, un jet de Volonté raté signifie que le réservoir a été atteint. Un second test de Volonté détermine alors s'il a juste été percé ou bien s'il a aussi pris feu. Dans ce dernier cas, la machine explose et inflige ses dommages résiduels (voir ci-dessous) à tous ceux qui se trouvent dans les dix mètres. Se débarrasser du lance-flammes prend deux rounds, recharger le réservoir au moins cinq rounds.

Modificateur : + 5 %.
Dégâts : 2D6 pour flammes brèves, 4D6 et plus pour des projections plus longues. L'arme a une aire d'effet conique. Il cause des dégâts normaux jusqu'à 15 mètres, des dommages réduits de moitié entre 15 et 25 mètres, et rien au-delà de 25 mètres. Le réservoir contient assez de carburant pour infliger au total 8D6 points de dommages (équivalent à quatre tirs brefs) avant d'être rechargé.

Les cachettes des Contrebandiers

Le plan principal intitulé *Les tunnels des contrebandiers* indique les galeries et les endroits où elles communiquent avec les maisons en ruine de la surface (notés « X »). Vous trouverez également deux plans de taudis qui donnent un bon exemple de ce que les assaillants sont susceptibles de trouver. Ces bâtiments constituaient autrefois des abris sûrs pour les contrebandiers, et ils abritent aujourd'hui quelques-uns des hybrides les plus monstrueux d'Innsmouth, que les souterrains secrets amènent rapidement et facilement à la mer.

Toutes ces maisons paraissent inhabitées. Les toitures sont effondrées, les carreaux des fenêtres brisés, et les jardins jonchés d'ordures. A l'intérieur, les meubles tombent en ruine et les détritus envahissent les lieux. Tout est couvert de crasse et de poussière. Les structures elles-mêmes, affaiblies par les ans, présentent un danger. Un mauvais pas ou un test de Volonté raté signifie que le plancher s'effondre, précipitant le personnage dans les griffes de ce qui attend plus bas. Le bois est vieux et tellement sec qu'une très petite flamme suffit à l'embraser. 25% de ces bâtiments abritent 1D6 hybrides qui comptent parmi les pires de la ville ou des Profonds. Ces créatures attaquent les marines si ces derniers pénètrent dans leur tanière. Les Gardiens du Nid, décrits dans la deuxième partie, peuvent également se trouver dans ces maisons.

Démolition

La mission des troupes est de détruire les taudis du front de mer. Chaque fois qu'ils découvrent une maison dont la cave communique avec les tunnels, les marines disposent une charge de trois bâtons de dynamite maximum au niveau du rez-de-chaussée. Les charges peuvent être mises à feu par de simples mèches ou grâce à des minuteurs mécaniques. Certains des soldats montent la garde tandis que les autres versent de l'essence sur les matériaux inflammables du sous-sol. Quand tous est prêt, les dispositifs d'allumage sont enclenchés. En cas de succès, l'explosion détruit la plus grande partie du bâtiment et met le feu aux maisons voisines. L'unité prend toujours une marge de sécurité de plusieurs minutes afin de quitter les lieux.

Ralliement

Si l'effectif de l'unité Abel atteint un niveau particulièrement bas, le gardien pourra faire intervenir des renforts en la personne de membres en déroute de l'unité Baker. Ils sont gelés, trempés, terrorisés et à court de munitions, mais en dépit de tout ça, ils peuvent continuer la mission. Le gardien décidera de leur nombre et leur état.

La fièvre de l'Or

Cet épisode suppose que le deuxième classe Anzack a survécu jusque-là. Il a lieu au moment où une partie des troupes en train de disposer des charges explosives dans une des maisons situées au-dessus des souterrains.

Des rumeurs évoquant l'or d'Innsmouth ont circulé parmi les marines et le cupide Anzack a foncé la tête la première et se voit déjà profiter de richesses facilement acquises. Il a convaincu Wold et Witzneki de s'associer à son entreprise. Profitant que le reste de la troupe soit occupé à poser les explosifs, les trois hommes volent un bateau et se lancent à la recherche du trésor. S'ils sont pris sur le fait, ils prétendent avoir entendu quelque chose et vouloir s'éloigner à la rame pour effectuer « une reconnaissance ». Si personne ne surveille les bateaux, la réussite d'un test de Trouver Objet Caché ou d'Écouter permettra néanmoins de se rendre compte de leur manège. Le marine avide a prévu de charger dans le canot autant d'or que possible, puis de sortir des tunnels et de partir pour une destination inconnue. Il ne reculera devant rien, sacrifiant s'il le faut le reste de l'unité, y compris ses complices.

Le gardien décidera si l'entreprise d'Anzack est couronnée de succès ou non, et s'il croisera de nouveau ses anciens compagnons. Toutefois, la suite du scénario prévoit que l'escouade de l'investigateur le retrouvera, ainsi que ses complices, dans la Fosse du Shoggoth (voir ci-après).

Un tir allié

Les garde-côtes, qui avaient pour consigne de ne pas bombarder la ville, ouvriront néanmoins le feu pour essayer d'abattre quelques Profonds qui ont réussi à échapper à leurs patrouilles, sans se préoccuper des troupes alliées potentiellement présentes au même moment à l'intérieur des maisons situées sur la partie nord de la côte d'Innsmouth. A partir du milieu de la deuxième partie de cette mission et jusqu'à sa fin, chaque fois qu'un membre de l'escouade des tunnels pénètre dans un de ces taudis, il doit effectuer un test de Volonté. Un échec signifie que la maison est prise pour cible par les gardes-côtes. La réussite d'un test d'Athlétisme peut lui permettre de s'en sortir indemne. Dans le cas contraire, il subit 1D6 points de dégâts, causés par les éclats de bois et les chutes de débris. Une catastrophe implique que le personnage subit 2D6+1 points de dégâts, et qu'il est coincé sous une poutre effondrée ou un mur écroulé.

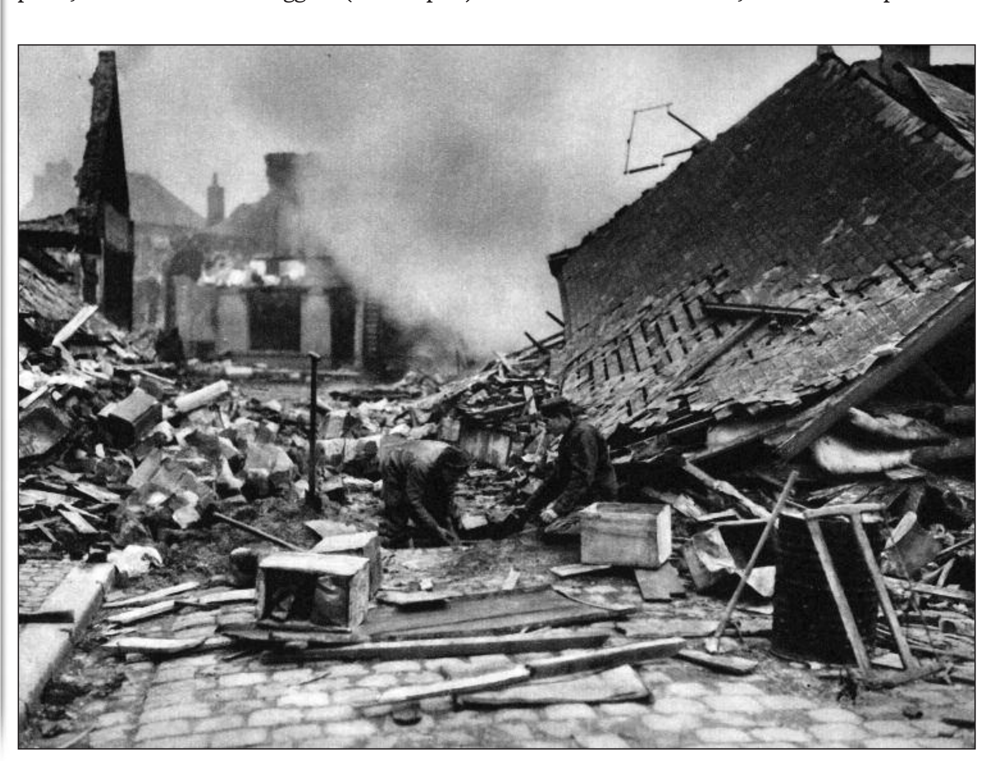
Rendez-vous à la deuxième partie de l'Objectif : le Manoir des Marsh.

Troisième partie: Au cœur des ténèbres

Lors du dernier acte de cette aventure, les survivants de l'unité de l'investigateur vont se retrouver confrontés à nombre d'endroits horribles, et à des créatures plus terrifiantes encore. Les chasseurs deviendront alors les proies.

La Fosse du Shoggoth

L'eau présente dans cette caverne est relativement claire. Le plafond est haut, et les algues phosphorescentes permettent de distinguer le fond de l'eau, car elle n'est profonde que d'un mètre. Sous la surface, les militaires pourront





voir un véritable trésor de joyaux conservé ici par les Profonds. Les eaux luisent d'un vert pâle, et laissent apparaître des amulettes, des colliers, des statuettes et toutes sortes d'objets étranges fabriqués dans cet or à l'éclat troublant caractéristique des Profonds. Le commando ne devrait pas penser avoir trouvé une cache laissée sans protection. Cette fosse est le lieu de reproduction des Shoggoths.

Lorsque les assaillants arrivent, ils trouvent sur place Anzack, Voltz et Witzneki. Les trois hommes sont au centre de la grotte, dans le bateau qu'ils ont volé. Witzneki est penché par-dessus bord et plonge le bras dans l'eau. Les deux autres font volte-face pour faire face à leurs anciens camarades, qu'ils ont abandonnés. Il pourra s'ensuivre un échange de civilités pendant que Witzneki essaye toujours d'atteindre un objet qu'il a repéré au fond de l'eau.

La querelle est brutalement interrompue par le hurlement de Witzeki. Sans le savoir, il a plongé la main dans le corps informe et huileux d'un Shoggoth, qui remonte le long de son bras comme un serpent, brûlant et dévorant les chairs. Le reste du corps du monstre apparait alors à la surface, révélant à travers sa masse protoplasmique translucide, les restes à demi-digérés de ses précédentes victimes : des cadavres mutilés, la bouche grande ouverte, le crâne horriblement rongé, le torse boursouflé, les membres à moitié dissous, le tout baignant dans un magma de sang et de chair humaine. Cette vision coûte 2/ 1D20 points de Santé Mentale.

Le Shoggoth engloutit totalement Witzneki et l'arrache du bateau. Dans le même temps, le monstre prend la forme d'une espèce de colonne de chair fluide qui atteint presque la voûte. A l'intérieur, on peut voir le pauvre soldat lutter en vain contre l'abomination qui le dévore vivant. Les témoins de la scène perdent encore 1/1D4 points de Santé Mentale. Il faut au monstre 1D3 rounds pour achever de consommer Witzneki, pendant lesquels les autres peuvent attaquer ou prendre la fuite. La chose se jette alors aléatoirement sur Aznack et Voltz, ou sur l'équipe de l'investigateur. Si le gardien sent que l'investigateur ne serait pas contre un court répit, il pourra décider arbitrairement. Ou pas.

Utilisez les caractéristiques de Shoggoth fournies dans le livre de règles de *L'Appel de Cthulhu*, page 232.

Si le Shoggoth est tué, ses larves surgissent pour attaquer, mais de façon collective. Ces horreurs informes, de taille plus réduite, se rassemblent et fusionnent dans une danse ondulante et frénétique, pour former une seule entité.

L'horreur qui en résulte s'élève à presque six mètres au-dessus de la surface. Cette tornade protoplasmique gluante et affamée s'abat sur les marines, avec une voracité inhumaine. Etre confronté à cette créature coûte 3/1D20 points de Santé Mentale. Pour déterminer ses caractéristiques et Points de Vie, additionnez simplement les FOR, CON et TAI des larves de Shoggoth rescapées (voir l'encadré).

Si la créature est réduite à moins de 20% de ses Points de Vie, elle s'enfuit en rongeant le plafond pour atteindre la maison située au-dessus. Elle se fraie un chemin à travers la bâtisse, et précipite sa masse écumante et bouillonnante vers la mer.

Le sorcier vengeur

Un sorcier Profond rôde dans le réseau de tunnels en compagnie de trois de ses adeptes.

La larve de Shoggoth

Cinq larves de Shoggoth a élu domicile dans les tunnels. Ils restent généralement tapis non loin de la fosse familiale, mais il arrive parfois qu'une de ses horribles créatures s'aventurent aux alentours. Ces monstres immondes et informes se déplacent se déploient sur les murs et les plafonds, adhérant à la surface gluante au point de se ressembler à de la pierre gluante.

Une de ces créatures est sur le chemin de l'unité Abel. Au moment où l'un des bateaux passe sous elle, cette abomination se laisse tomber sur un homme choisi au hasard et l'enveloppe de toute sa masse afin de le dévorer. Assister à cette scène coûte 1/1D8 +1 points de Santé Mentale. Toutefois, la créature est relativement petite et devrait se révéler facile à vaincre.

Larve de Shoggoth

FOR	18
CON	17
TAI	10
INT	03
POU	10
DEX	04

Mouvement 06
Points de vie 14

Attaques
• Écrasement 50%
Dégâts 2D4

Armure : Toutes les armes ne lui infligent qu'un unique point de dommages. Les empalements sont impossibles. Les explosifs causent la moitié de leurs dégâts normaux. La créature régénère un Point de Vie par round.

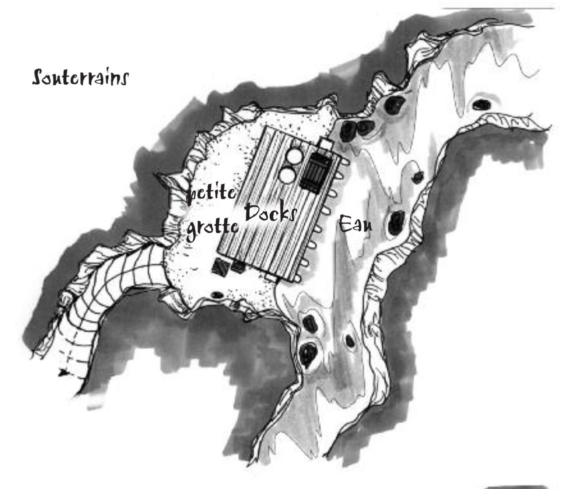
Perte de SAN : 1/1D8 points.

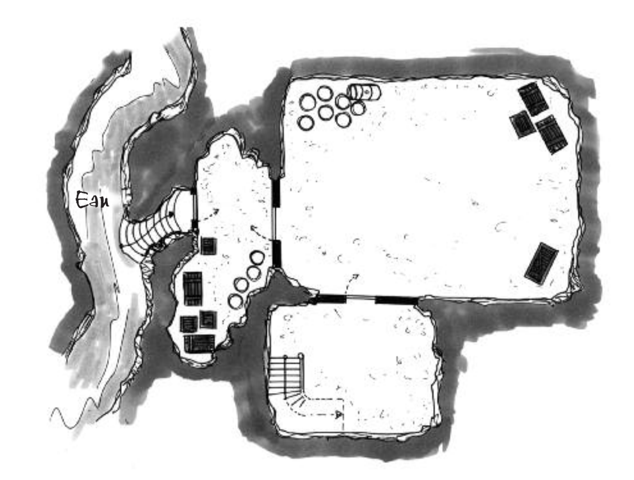
Un deuxième bombardement

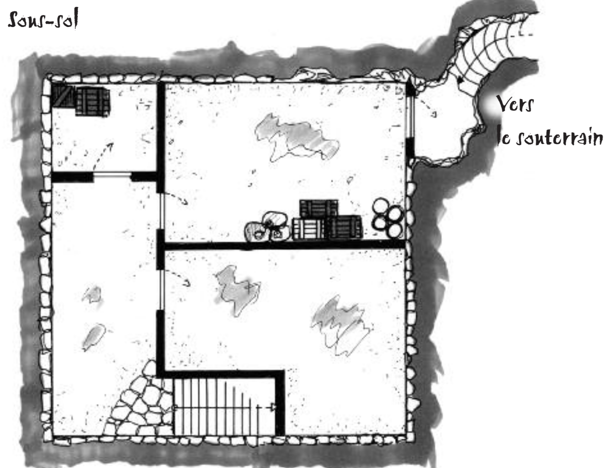
Cela ne se produit que si le sous-marin n'a pas réussi à empêcher Dagon d'atteindre la ville. Dans ce cas, les gardes-côtes tirent sur le rivage une deuxième fois, avec les mêmes conséquences que la première fois. Consultez la section Un Tir Allié de ce chapitre.



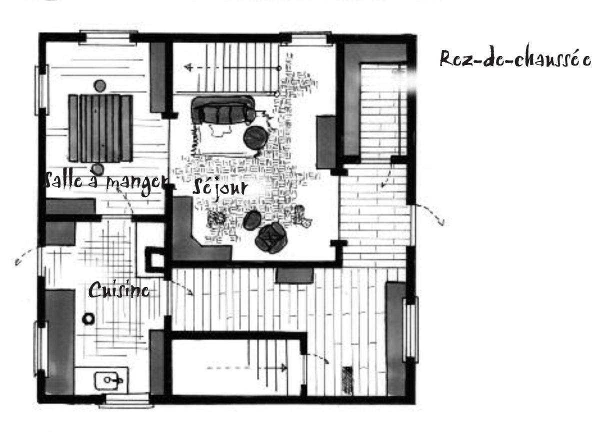
Deux taudis

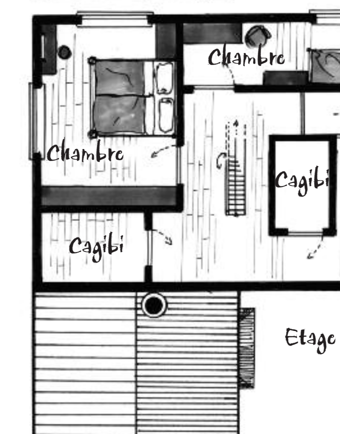

Souterrains
petite grotte
Docks
Eau


Eau

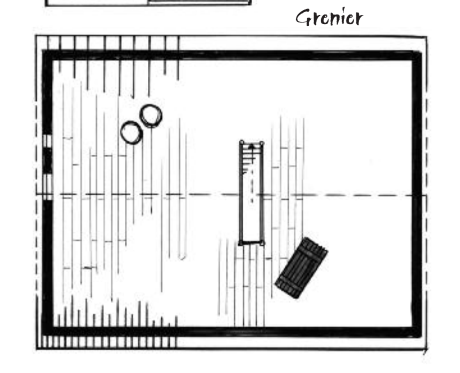

Sous-sol
Vers le souterrain


Bureau
Séjour
SdB
Salle à manger
Cagibi
Cuisine
Rez-de-chaussée


Rez-de-chaussée
Salle à manger
Séjour
Cuisine


Chambre
Chambre
Cagibi
Cagibi
Etage


SdB
Cagibi
Etage
Chambre
Cagibi
Chambre
Cagibi
Chambre enfant


Grenier

Tandis que le prêtre se trouve occupé dans une caverne centrale du dédale, les trois Profonds arpentent les tunnels à la recherche d'intrus éventuels.

Chaque fois que l'escouade pénètre dans une maison, il y a 30 % de chances qu'un des adeptes soit présent, accompagné de 1D4 Profonds normaux, qu'il envoie sur le champ prévenir le sorcier. En attendant celui-ci, qui arrive 1D6 minutes plus tard, l'adepte s'occupe des intrus en restant à couvert. Le sorcier est le plus intelligent et rusé de tous les occupants du réseau souterrain, et il est capable d'organiser ses semblables en une force organisée et efficace, capable de repousser l'invasion ou, au moins, de protéger sa retraite. Ce Profond possède un gong en or qui lui permet d'appeler à la rescousse les Larves de Shoggoth. Lorsqu'il le fait retentir, une ou plusieurs de ces créatures accourent sont alors envoyées par le sorcier aux trousses des intrus. Seul le magicien peut appeler et contrôler les Larves sans risque.

S'il est tué, ses disciples sombrent dans une confusion totale, et parviennent tout juste à superviser l'évacuation de leurs semblables des bâtiments en ruine. Si les adeptes sont à leur tour abattus, Profonds et hybrides sombrent dans la panique. S'ensuit une fuite éperdue vers les tunnels et les eaux sécurisantes de l'Océan.

L'exode

A la première explosion ou au premier coup de feu, les Profonds et les hybrides se préparent à quitter le complexe souterrain. L'investigateur et ses compagnons se voient alors confrontés dans les tunnels à ses créatures humanoïdes bouffies leurs cousins grotesques à moitié humains. Il y en a partout. Ils semblent sortir des murs et des plafonds, et l'eau se met à bouillonner tant l'agitation est grande.

Contempler cette débâcle batracienne coûte 1/ 1D6 points de Santé Mentale. Il est possible que certains des Profonds s'en prennent aux intrus s'ils les trouvent sur leur chemin, mais la plupart sont trop occupés à s'enfuir. Le commando pourra profiter de cette fuite pour tendre des embuscades ou en faisant exploser des charges dévastatrices au milieu des monstres en déroute.

A la surface

Si les assaillants sont contraints à remonter à la surface, ils pourront être forcés à se déplacer dans les rues ravagées d'Innsmouth, et peut-être d'y continuer leur entreprise de destruction massive. Le plan intitulé *Quartier typique de taudis de la rive nord* décrit un pâté de maisons de ce quartier ravagé.

La plupart des constructions ne sont séparées que par des allées étroites, qui convergent vers une cour intérieure obscure, située au centre du pâté de maisons. Nombre de ces ruelles enneigées sont partiellement bloquées par des débris divers, mais il est rare que le passage soit totalement condamné.

Les cours intérieures sont jonchées de vieilles caisses, d'ordures, de gravats provenant des maisons en ruine. Elles sont envahies de lichen et de mauvaises herbes. Au centre de certaines cours se trouve un puits communal effondré, partiellement dissimulé par la neige, les débris et la végétation. Les Profonds les ont souvent aménagés pour leur permettre de rejoindre souterrains. Dans les tunnels, repérer les puits en surplomb requiert une réussite spéciale en Trouver Objet Caché.

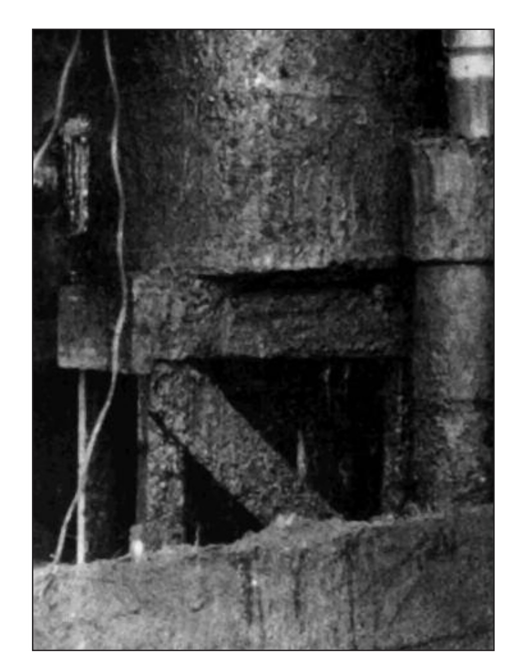
Ces quartiers délabrés peuvent être le théâtre d'attaques de Profonds. Quiconque y pénètre seul doit réussir un test de Volonté ou être submergé par 2D3 Profonds, qui tentent de le trainer jusque dans le puits. La victime disparaît alors avant qu'on puisse lui porter secours, tandis que l'écho de ses cris résonne dans les profondeurs. Des Profonds pourront également se glisser hors des cours intérieures (Discrétion 50 %) pour s'en prendre à de petits groupes.

Les marines qui pénètrent dans les cours intérieures sont aussi des cibles potentielles pour les habitants du coin, qui jetteront des pierres et des gravats du haut des maisons voisines. Les Profonds essaient de faire croire à des chutes accidentelles, mais test de Trouver Objet Caché réussi permet de les apercevoir. Chaque attaque a 30 % de chances de toucher et inflige 1D6 points de dommages.

Le lagon noir

Il s'agit d'une immense caverne, qui s'étend approximativement sous trois pâtés de maisons en longueur sur deux en largeur. Son plafond élevé est supporté par quatre grosses colonnes de pierre d'origine naturelle. L'eau y est profonde, d'un noir d'ébène, et on ne distingue que les trente premiers centimètres sous sa surface.

Si l'investigateur n'obtient pas une réussite spéciale lors d'un test de Volonté, une attaque survient. La surface de l'eau se couvre de bulles et d'écume, puis 5D10 Profonds émergent et se précipitent sur l'embarcation des



Le Sorcier Profond

FOR	15
CON	12
TAI	20
INT	15
POU	16
DEX	14
APP	NA
ÉDU	NA
Impact	+4
Points de Magie	16
Points de Vie	16
Santé Mentale	NA

Attaques
- 2 Griffes 40 %
  Dégâts 1D6 + Impact
- Étoiles de Mer (lancées) * 35 %
  Dégâts voir ci-dessous.

Armure: 1 point de peau écailleuse.

Sortilèges: Bouillon des Profondeurs. Contacter Cthulhu, Contacter Mère Hydra, Contacter Père Dagon, Contacter un Profond, Étreinte de Cthulhu, Flétrissement, Lame de Fond.

Perte de SAN : 0/1D6 points.

*Les Profonds ont fait muter des étoiles mer communes, pour les transformer en armes mortelles qu'ils lancent sur les intrus. On les utilise comme des shuriken. Si l'attaque est réussie, les bras de la créature s'enfoncent profondément dans la chair de la cible, et lui infligent un point de dommages par round. Au bout de trois rounds, elle est suffisamment ancrée dans sa victime pour utiliser sa bouche en forme de tube et aux bords aiguisés comme une lame de rasoir. Elle commence alors à se frayer un passage à coups de dents dans le corps du malheureux, provoquant alors 1D4 points de dommages par round. L'étoile de mer s'accroche avec une FOR de 16, qu'il est nécessaire de vaincre sur la table de résistance pour s'en débarrasser. La retirer de force inflige 1D3 points de dommages supplémentaires à sa victime. Il est possible de lui faire lâcher prise en la brûlant au feu ou à l'acide. Dans ce cas, la cible de perd qu'un seul point de dégât.

Les adorateurs Profonds

FOR	13
CON	12
TAI	15
INT	14
POU	14
DEX	15
APP	NA
ÉDU	NA

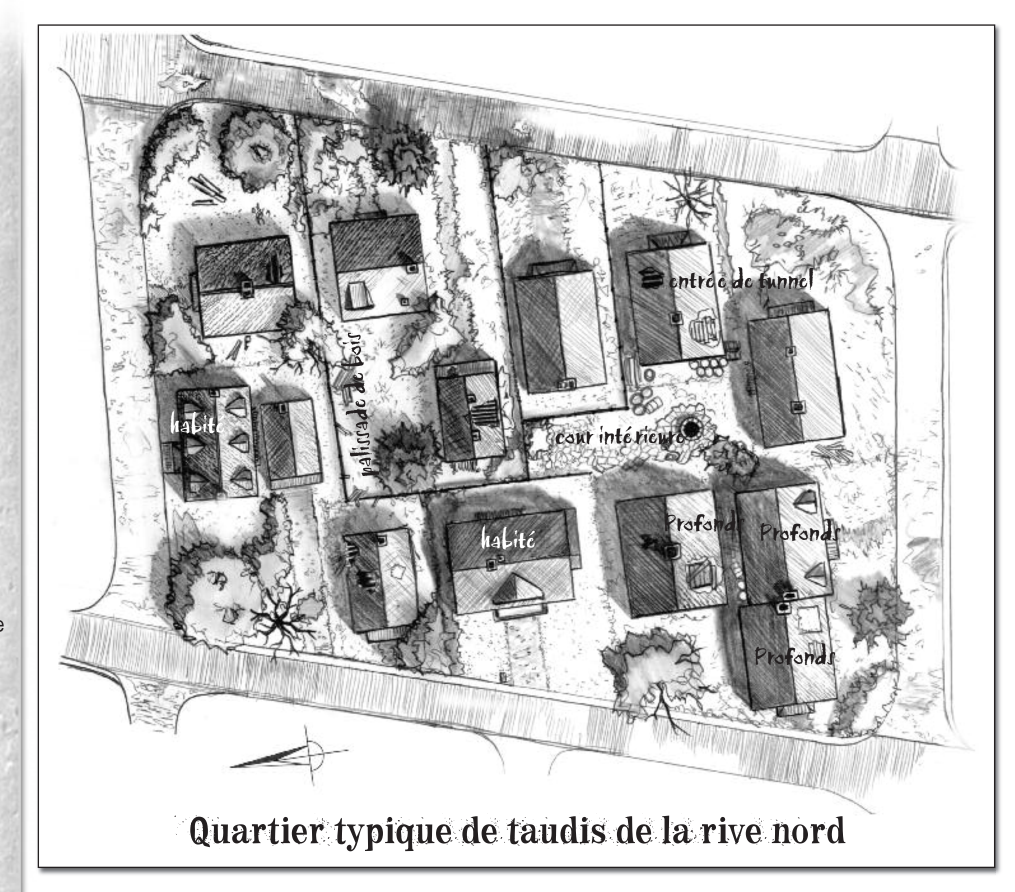
Impact	+2
Points de Magie	14
Points de Vie	14
Santé Mentale	NA

Attaques
• 2 Griffes 30 %
Dégâts 1D6 + Impact

Armure: 1 point de peau écailleuse.

Sortilèges: Contacter un Profond, Étreinte de Cthulhu, Flétrissement.

Perte de SAN : 0/1D6 points



Quartier typique de taudis de la rive nord

militaires, une vision qui provoque une perte de 1/1D6 points de Santé Mentale. Les monstres poursuivent leur attaque tant que la moitié d'entre eux n'a pas été abattue ou si l'escouade parvient à s'enfuir.

L'Ordre Ésotérique de Dagon

Un tunnel étroit, émergé mais couvert de vase, s'enfonce loin au-dessous de la ville et aboutit finalement dans le sous-sol du temple de l'Ordre Ésotérique de Dagon, derrière les terribles idoles qui y sont vénérées. Vers la fin du raid, il est probable que de nombreux Profonds l'empruntent pour s'échapper du temple. Mis en déroute par l'assaut des marines, les grands prêtres de l'Ordre, Robert Marsh et Jeremiah Brewster feront peut-être partie des fugitifs. Le gardien devra coordonner cette fuite avec les actions de l'unité des tunnels, à moins qu'il ne décide simplement que les prêtres rencontrent automatiquement cette équipe, ou qu'au contraire ils parviennent à s'échapper.

La raffinerie Marsh

Une galerie inondée conduit également vers la rive du Manuxet, sous la raffinerie. Un assaut secondaire s'y déroule. Les troupes ont pour objectif d'abattre ou de capturer tous les hybrides qui s'y trouvent, puis d'emporter autant d'or que possible avant de réduire les bâtiments en cendres.

Si le gardien le souhaite, certains de ces hybrides réussiront à échapper au carnage, en emportant éventuellement une petite quantité d'or avec eux. Au cas où le deuxième classe Anzack n'aurait pas encore eu l'occasion de déserter pour chercher un butin, croiser ces fugitifs le déciderait rapidement à quitter la troupe pour se diriger vers la raffinerie. Il abattra sans pitié tous les fugitifs qu'il trouvera sur sa route et pillera leurs cadavres. Les autres membres de l'unité le reverront peut-être plus tard, son bateau chargé de l'étrange or blanchâtre des Profonds.

La fin de la mission

Une fois sortis des tunnels, les membres de l'unité Abel sont censés continuer à dynamiter les constructions de la rive nord, pour finalement rejoindre la troupe qui s'est chargée de la destruction de la Raffinerie Marsh.

Debriefing

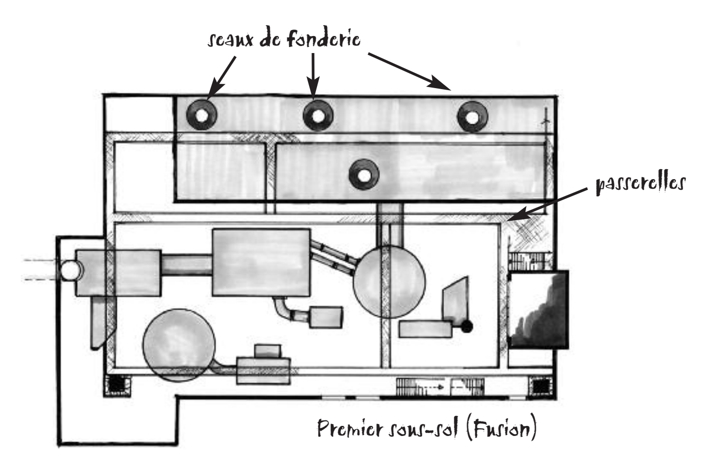
S'il ont réussi leur mission, même partiellement, les survivants de l'unité reçoivent 1D10 points de Santé Mentale. En outre, chaque Profond ou hybride tué leur rapporte un point, dans la limite de dix points. Neutraliser le sorcier est récompensé de quatre points, et chaque Larve de Shoggoth abattue permet d'obtenir 1D8 points. Chaque Shoggoth (ou l'horreur formée par l'union des larves) rapporte 1D20 points.

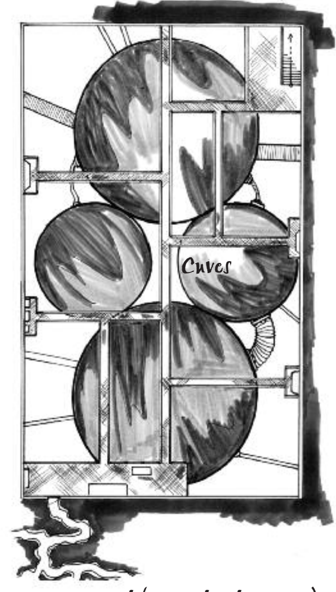
Quel que soit le résultat de leurs actions, les assaillants sont à présent libres de rejoindre le point de rendez-vous pour y retrouver les autres équipes.

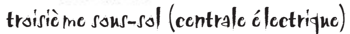
Le raid est terminé. Rendez-vous au chapitre Conclusion.

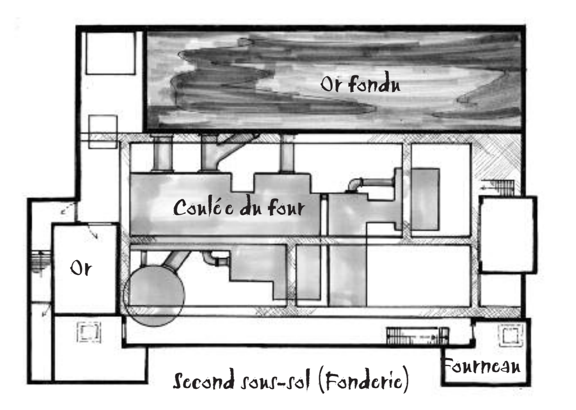
La raffinerie Marsh

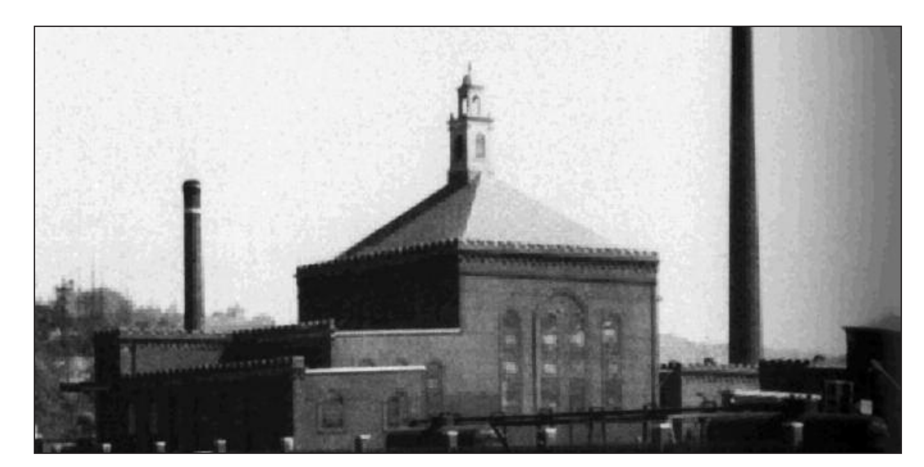
docks
réception
expédition
vers le broyeur
vers la fusion
Broyeur
Ascenceur de marchandises
Cuve de Cynaure
Rez-de-chaussée

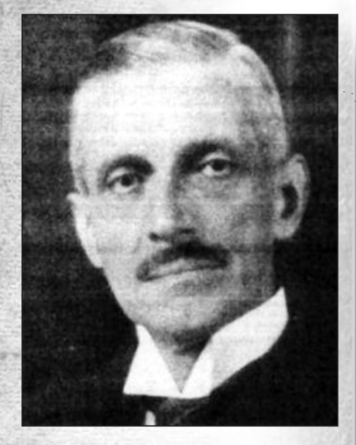












Capitaine de Corvette Stephen Hearst

58 ans, commandant en chef

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	60

Compétences

Ecouter	35%
Nage	50%
Navigation	70%
Persuasion	50%
Tactique	55%
Trouver Objet Caché	65%

Combat

• Bagarre Dégâts 1D3+Impact	65%
• Arts Martiaux (lutte) Dégâts Spéciaux	60%
• Revolver .45 Dégâts 1D10+2	45%
• Fusil cal 30-06 Dégâts 2D6+4	35%
• Artillerie Dégâts en fonction de l'arme	45%

Objectif n° 4 : le Récif du Diable

Cette partie du raid concerne les gardes-côtes, qui ont été chargés de patrouiller en mer et de surveiller le port et la zone située au large du Récif du Diable. Ils disposent de trois navires, et ont pour mission d'empêcher les habitants d'Innsmouth de s'échapper en bateau et de proscrire d'éventuels Profonds de venir en aide par voie de mer à leurs alliés humains dans la ville maudite. Le commandant en chef des gardes-côtes a reçu l'ordre de ne pas utiliser d'artillerie sur la ville.

Les assaillants du Port

Les navires des garde-côtes comprennent une corvette de 50 mètres de long et deux patrouilleurs plus petits, mesurant 25 mètres. L'investigateur engagé comme conseiller prendra place à bord de la corvette. Les personnages secondaires des autres joueurs seront choisis parmi l'équipage de ce même bateau ou, si le gardien le souhaite, deux joueurs peuvent tenir les rôles des officiers qui commandent les patrouilleurs.

Le capitaine Stephen Hearst

Hearst est un officier solidement charpenté, aux yeux clairs et perçants. Ses états de service sont irréprochables, et ses supérieurs le considèrent comme un homme efficace mais manquant d'imagination. Hearst est un homme très croyant, qui garde toujours une bible dans sa poche intérieure. C'est un homme rigide, sans compromis. S'il souhaite lui soumettre une tactique, l'investigateur devra réussir un test de Persuasion, car le capitaine déteste écouter les divagations des intervenants civils « et tant pis pour les pontes s'ils sont pas contents ». Hearst porte toujours son arme de service à son côté.

Les officiers des patrouilleurs

Le Maître Principal Henlev, du *Vigilant*, et le Premier Maître Wallis, du *Spectre*, sont en communication constante avec l'*Urania*. Moins rigides que leur commandant en chef, ils seront plus enclins que lui à écouter les conseils de l'investigateur. Toutefois, cela ne les amènera jamais à désobéir aux ordres. Ils portent tous deux une arme de service sont vêtus d'un épais manteau de laine. Wallis est un gros fumeur.

Gardes-côtes typiques

Les trois navires possèdent un équipage complet. Le profil type de ces engagés est fourni ci-après.

Personnages secondaires

Chaque navire peut compter sur un certain nombre de soldats postés sur le pont, prêt à se battre. Ils sont équipés de fusils, et ils ont pour mission de repousser d'éventuels assaillants et de s'occuper des ennemis présents dans le port. En combat rapproché, ils peuvent utiliser leurs fusils comme des gourdins (attaque 35 %, dommages 1D8 + Impact), ou se servir de poignards (attaque 30 %, dommages 1D4 +2 + Impact). Certains de ces individus sont quelque peu détaillés dans ce chapitre. Les personnages secondaires ont a priori les caractéristiques du profil type, mais les joueurs sont autorisés à les créer eux-mêmes s'ils le souhaitent. Toutefois, les scores de compétences de ces personnages ne devront pas excéder ceux du soldat type (pourcentages des Troupes de combat), à l'exception des compétences indiquées pour chaque soldat.

Le second maître Derek Chimes

Bien qu'assigné à une mitrailleuse, Chimes, un vétéran de la Grande Guerre, garde toujours un fusil à côté de lui. C'est un homme calme qui sait garder son sang-froid dans le feu de l'action. Un soldat comme on les aime.

Compétences : Artillerie 60 %; Fusil cal. 30-06 40 %, 2D6 +4 ; Nage 65 %.

Le matelot première classe Paul Fulton

Fulton est un jeune homme agréable, originaire du Tennessee, dont il a gardé l'accent guttural. Malgré sa décontraction apparente, c'est un bon combattant. Il est équipé, en plus de son fusil, d'un pistolet de détresse (il porte trois fusées sur lui).

Compétences : Revolver cal. 45 45 %, 1D10 +2; Fusil cal. 30-06 60 %, 2D6 +4; Nage 30 %.

Le matelot deuxième classe Barry Taft

Taft est une jeune recrue assez inexpérimentée, que cette mystérieuse mission rend très nerveux. Des tentatives d'abordage ? Attaquer une ville américaine ? Il se demande dans quel guêpier il s'est fourré, et sa Santé Mentale n'est plus que de 45.

Compétences : Fusil cal 30-06 45 %, 2D6 +4 ; Nage 55 %.

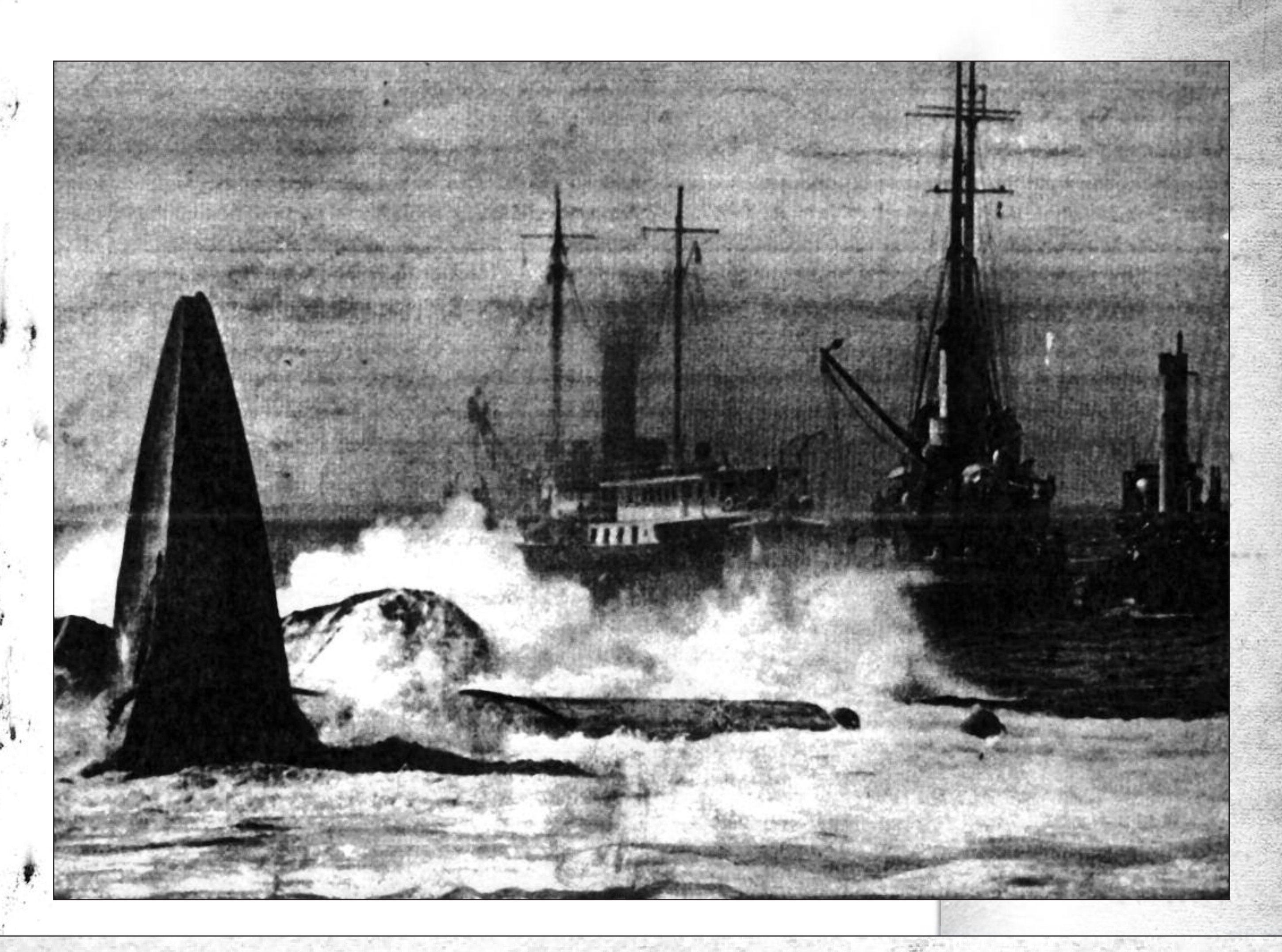
Le matelot deuxième classe Gene Henson

Henson est un artilleur est un individu maussade, désagréable et violent. S'il sombre dans la folie, il continuera sans doute à tirer, même en l'absence de cibles ennemies. Il porte un revolver calibre 45. Sa Santé Mentale n'est plus que de 40.

Compétences : Artillerie 45 % ; Revolver cal. 45 40 %, 1D10 +2 ; Nage 25 %.

Les navires, leur armement et leur équipage

Le vaisseau de commandement est la corvette *Urania* : plus de 50 mètres de long, pour un



Maître Principal Lewis Henley

commandant du *Vigilant*

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	60

Compétences

Ecouter	55%
Nage	65%
Navigation	55%
Tactique	55%
Trouver Objet Caché	50%

Combat

• Bagarre 55%
 Dégâts 1D3+Impact
• Arts Martiaux (lutte) 45%
 Dégâts Spéciaux
• Revolver .45 45%
 Dégâts 1D10+2
• Fusil cal 30-06 60%
 Dégâts 2D6+4
• Artillerie 55%
 Dégâts en fonction de l'arme

Armure

1D3-1 points de laine épaisse

Premier Maître John Wallis

commandant du *Spectre*

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	65

Compétences

Ecouter	60%
Nage	60%
Navigation	65%
Tactique	45%
Trouver Objet Caché	55%

Combat

• Bagarre 60%
 Dégâts 1D3+Impact
• Arts Martiaux (lutte) 55%
 Dégâts Spéciaux
• Revolver .45 65%
 Dégâts 1D10+2
• Fusil cal 30-06 55%
 Dégâts 2D6+4
• Artillerie 45%
 Dégâts en fonction de l'arme

Armure

1D3-1 de laine épaisse

Garde-côtes

20 à 40 ans

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	50

Compétences

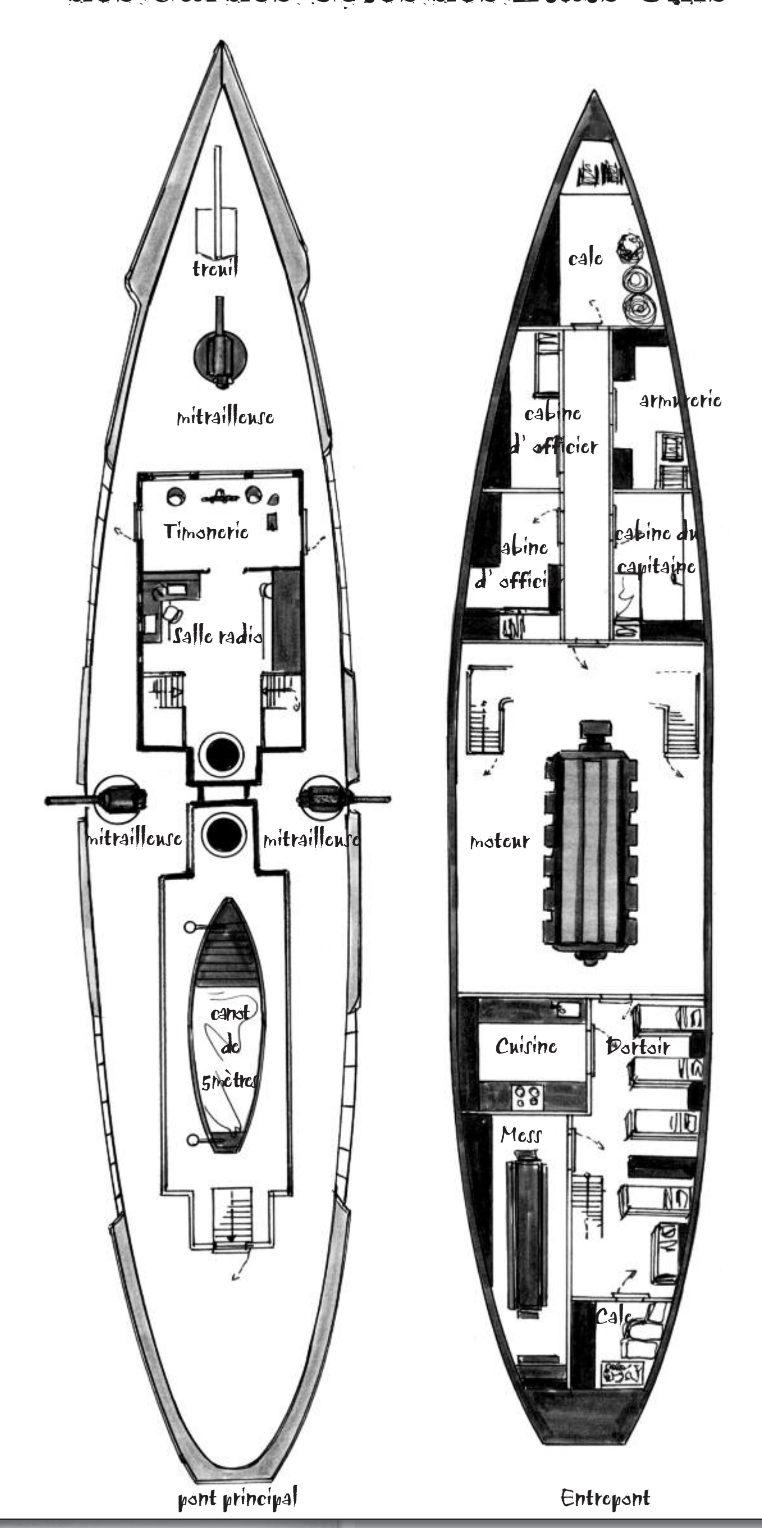
Athlétisme	40%
Ecouter	30%
Nage	50%
Premiers Soins	40%
Trouver Objet Caché	40%

Combat

• Bagarre 65%
 Dégâts 1D3+Impact
• Arts Martiaux (lutte) 65%
 Dégâts
Spéciaux
• Fusil cal 30-06
35%/45%
 (artilleurs/Troupes de combat)
 Dégâts
2D6+4
• Artillerie
45%/25%
 (artilleurs/Troupes de combat)
 Dégâts en fonction de l'arme

Armure

1D3-1 de laine épaisse



poids de 337 tonnes, avec une vitesse maximum de 14 nœuds. Elle compte 44 membres d'équipage dont 5 gradés. L'*Urania* est armée de cinq pièces d'artillerie : une à la proue (canon de 75 mm) et deux sur chaque bord (mitrailleuses Browning à ruban, calibre 50, montées sur tourelles). Le capitaine de corvette Stephen Hearst est l'officier commandant, et il dirige également la mission.

Les deux patrouilleurs ont des caractéristiques identiques : 25 mètres de long. 150 tonnes, une vitesse maximum de 13 nœuds, 15 membres d'équipage. Ils sont bien plus manœuvrables que la corvette, et chacun d'un possède l'armement suivant : une mitrailleuse Browning à ruban, calibre 50 à la proue et une mitrailleuse Lewis à ruban, calibre 30 au milieu de chaque bord. Le *Vigilant* est dirigé par le Maître Principal Curtis Henley et le *Spectre* par le Premier Maître Wallis.

Première partie : Premiers Contacts

Les trois navires des gardes-côtes prennent la mer à Boston en direction du Nord, accompagnés du sous-marin S-19. Arrivés à Innsmouth, ce dernier s'éloigne et les deux patrouilleurs jettent l'ancre au large. L'*Urania* se rapproche quant à lui de la côte pour larguer les quatre canots de l'équipe chargée du nettoyage des tunnels, à environ deux kilomètres au nord de la ville. La corvette repart ensuite vers le Sud.

Quand les forces à terre lancent leur attaque, les navires patrouilleurs vont se positionner entre le Récif du Diable et le port, le *Spectre* au Nord et le *Vigilant* au Sud. L'*Urania*, pendant ce temps, prend position au-delà du Récif du Diable, en pleine mer.

Pendant toute la durée du scénario, le commandant Hearst partage son temps entre la cabine de pilotage, le poste de surveillance et le pont principal. De la même façon, les officiers responsables des patrouilleurs sont, soit à la barre, soit sur le pont principal.

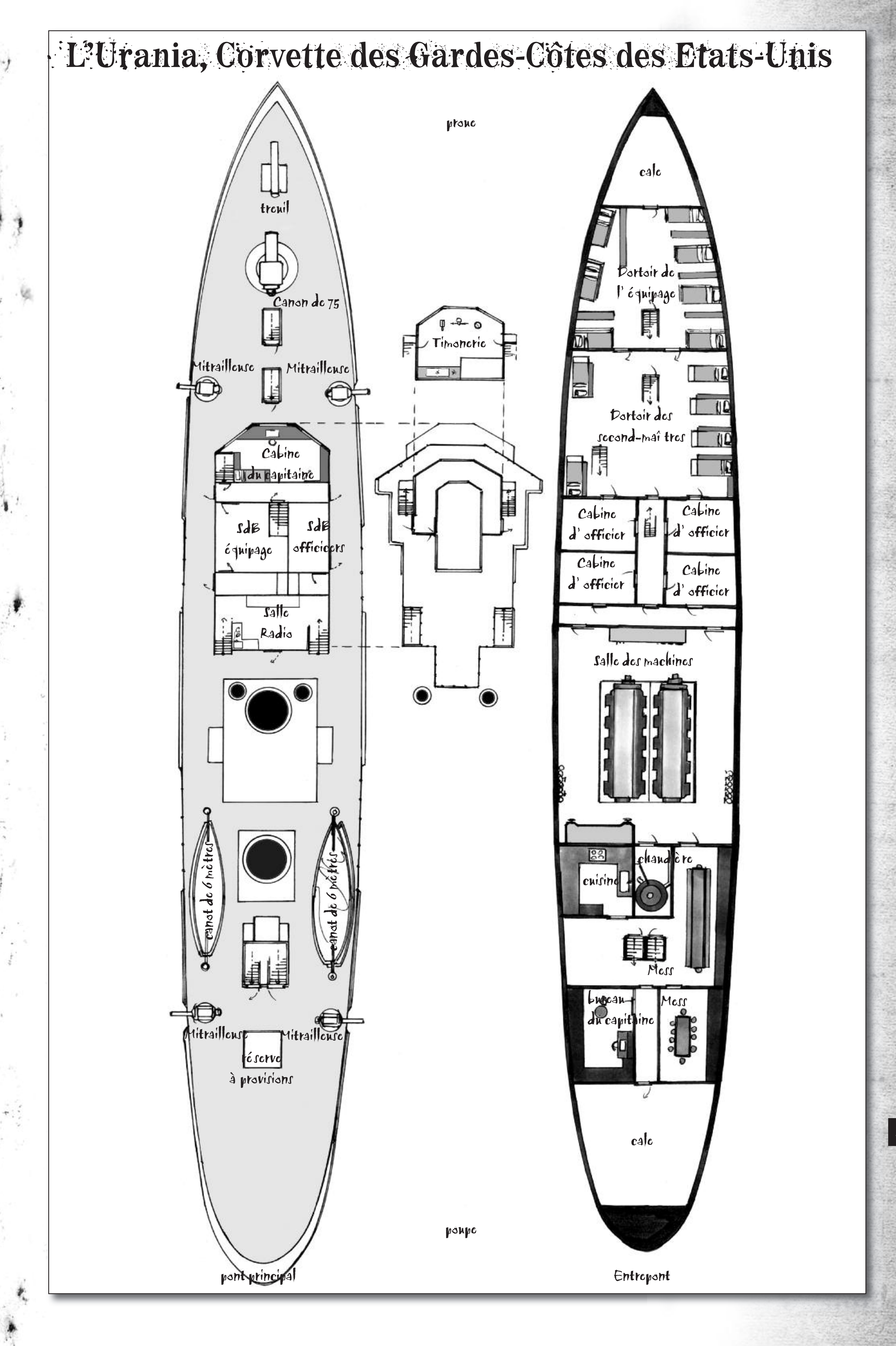
Premier Signal d'alerte

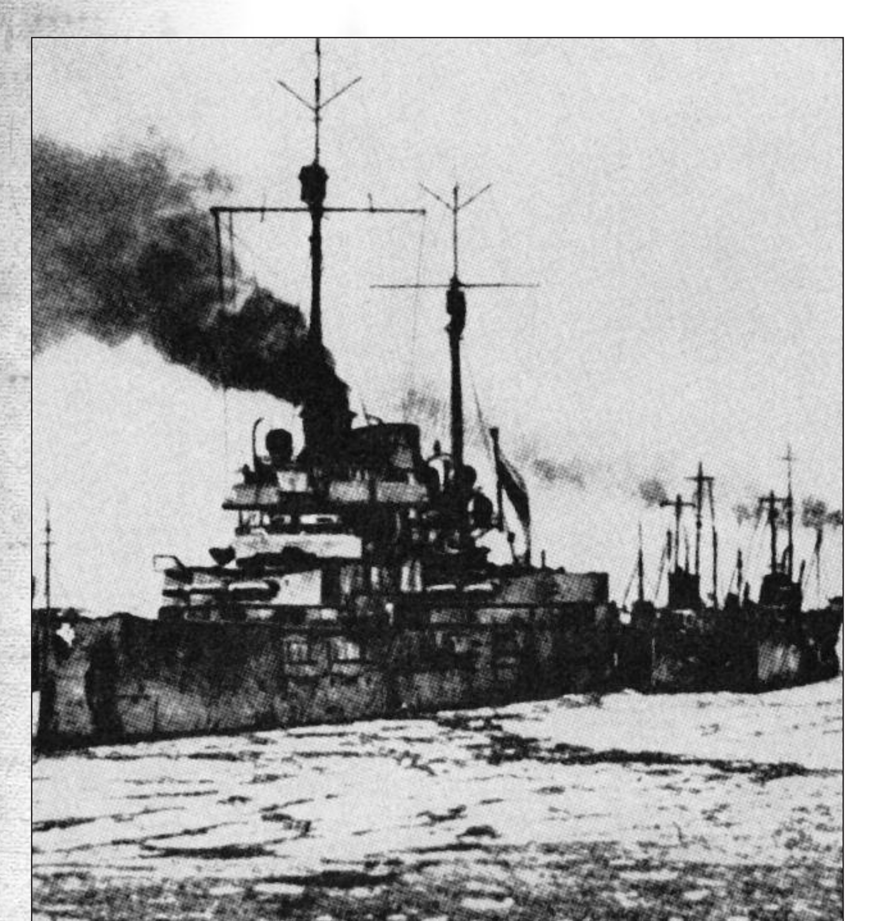
Les navires ont à peine atteint leurs positions respectives que l'écho des premiers coups de feu résonnent du rivage. On perçoit des cris étouffés par la distance, ainsi que quelques éclairs lumineux dus à des échanges de tirs. Pendant ce temps, des tests de Trouver Objet Caché réussis révèlent des mouvements suspects dans les eaux séparant le Récif du Diable de la ville. A l'aide de jumelles, on distingue des dizaines de formes humanoïdes qui se dirigent vers le port. Des Profonds! Grâce à la distance importante à laquelle ils se trouvent, la perte de Santé Mentale n'est que de 0/ 1D2 points.

Les navires patrouilleurs, plus proches des créatures, se mettent en position et ouvrent le feu. Si l'investigateur réussit un test de Persuasion, il parvient à convaincre Hearst d'approcher l'*Urania* du récif pour aider à repousser les horreurs frétillantes.

Cette première vague d'assaut est constituée de 4D10 Profonds. Au premier round de combat, ils sont pris par surprise. Chaque bateau réussissant un test de Navigation est parvenu à se positionner de façon à faire feu avec au moins l'une de ses pièces d'artillerie. Si une réussite spéciale est obtenue, deux armes supplémentaires peuvent être utilisées. Il convient de noter qu'au vu du nombre de pièces d'artilleries dont elle dispose, la corvette peut toujours en employer au moins deux, voire trois avec un bon test de Navigation.

L'Urania, Corvette des Gardes-Côtes des Etats-Unis





Les artilleurs tirent des rafales de 2D6 projectiles par arme, et pour chaque douze points de dommages infligés, un Profond est tué ou mis hors d'état de nuire. Dès le second round de combat, les monstres rescapés descendent dans les profondeurs, renonçant provisoirement à gagner le rivage, et retournent au Récif du Diable pour chercher du renfort.

Le gardien n'a pas besoin de noter de façon détaillée les pertes subies par les créatures qui essaient d'atteindre Innsmouth. En effet, elles n'ont aucune influence sur le nombre de Profonds rencontrés par ailleurs par les forces terrestres. Les créatures présentes en ville sont supposées avoir réussi, d'une manière ou d'une autre, à échapper à l'artillerie des garde-côtes et à nager jusqu'à la rive.

Quel que soit le nombre de Profonds abattus, l'attaque des gardes-côtes semble avoir repoussé la première vague d'attaquants, et les avoir contraints à retourner sous l'eau, vers les profondeurs de Y'ha-nthlei.

Les Profonds à l'abordage

Les eaux sont de nouveau calmes et les trois navires reprennent leurs positions initiales : les deux vaisseaux patrouilleurs entre le Récif du Diable et la côte, la corvette au large du Récif. Si l'investigateur pense que l'*Urania* devrait rester de ce côté du Récif, aux côtés des autres bateaux, il devra réussir un test de Persuasion pour convaincre le commandant Hearst, encore enfermé dans ses certitudes. Le capitaine, ainsi que l'immense majorité des marins embarqués sur les trois bâtiments, semblent afficher un optimisme prudent après cette victoire initiale.

Ils réalisent très vite que cette bataille victorieuse ne signifie pas que la guerre est gagnée. Faites pour chaque officier un test de Trouver Objet Caché. L'investigateur et les personnages secondaires peuvent faire de même. Si l'un d'eux obtient une réussite, l'équipage de son navire n'est pas surpris par les assaillants profonds qui montent à l'abordage. La perte de Santé Mentale associée à cette attaque est de 1/1D6 points.

Tous les vaisseaux se trouvant entre le Récif et le rivage sont attaqués par 2D6 Profonds chacun. Si elle est toujours au large, la corvette n'est la cible que de 2D4 de ces monstres. Les hommes qui ne sont pas surpris peuvent faire feu à bout portant le premier round de combat. Mais dès le round suivant, les monstres nauséabonds les engagent au corps à corps. Au cours de la mêlée qui s'ensuit, les tirs de fusil ne sont autorisés que tous les trois rounds. Une réussite spéciale est de plus nécessaire pour sélectionner une cible dans la foule. Une échec critique implique que le tireur a atteint involontairement un de ses compagnons.

Le chaos règne sur les navires, et le sang et la matière cérébrale des Profonds éclaboussent le pont, tandis que les marins s'écroulent en hurlant, déchiquetés par les griffes des créatures marines. L'investigateur peut choisir de rester en arrière ou de participer à la bataille. Le gardien pourra lui demander un test de Discrétion. En cas d'échec, un Profond remarque sa présence et se rue sur lui, où qu'il soit.

Pour chaque tranche de onze points de dégâts infligés par les Profonds, un garde-côte est tué ou mis hors de combat. De même, chaque tranche de douze points infligés par les soldats éliminera un Profond. Utilisez les statistiques de Profonds fournies à la fin de cette aventure.

Quelque chose à la surface

Une fois l'assaut repoussé, l'attention de l'investigateur est attirée par les cris d'alarme de certains des marins de l'*Urania*.

« Mon Dieu! Qu'est-ce que c'est que ça ? » s'exclame l'un des soldats. Un autre pousse un hurlement déchirant. Le bateau est envahi par une odeur pestilentielle poussée par le vent.

Rendez-vous à la première partie de l'Objectif n° 2: le Manoir des Marsh.

Deuxième partie : des profondeurs de la mer

Le monstre mort

Vers la fin de l'escarmouche contre les Profonds, le cadavre d'une Larve Stellaire fait surface près de l'*Urania*. Les observateurs voient la créature apparaître dans un jaillissement d'eau et d'écume, une aile déchiquetée dressée à la verticale comme la voile d'un

Larve stellaire

FOR	50
CON	50
TAI	70
INT	18
POU	18
DEX	10

Impact	+14
Points de vie	60
Mouvement	20 / 20 (nage)

Attaques
• Tentacules (1D4) 80%
Dégâts 1D6 + 1D3 par tentacule
• Griffes 80%
Dégâts 3D6

Armure: 10 points de peau épaisse, régénère 3 points de vie par round

Sortilèges : si le gardien le souhaite

Perte de SAN : 3/ 1D20 points

bateau fantôme tout droit sorti de l'enfer. Assister à cette apparition effroyable cause une perte de 1/1D6 points de Santé Mentale. Ceux qui se précipitent du côté du navire le plus proche de la créature aperçoivent une énorme blessure dans le flanc de la bête, d'où s'écoule un sang vert sombre huileux à l'odeur atroce, qui s'étend à la surface des eaux.

Cette masse ailée de tentacules, de membres et de griffes peut être identifiée grâce à un test réussi de Mythe de Cthulhu. Il s'agit d'une Larve Stellaire de Cthulhu. Ceux qui l'observent de plus près perdent 1/1D3 points supplémentaires de Santé Mentale. Le cadavre continue d'exsuder un liquide bouillonnant répugnant. Si l'*Urania* reste dans les environs, la puanteur devient insupportable et la réussite d'un test de Résistance est nécessaire pour ne pas être pris de nausées.

Quelques minutes plus tard, le sous-marin S-19 fait surface à quelques centaines de mètres de là. Les officiers et les hommes d'équipage sortent à l'air libre. Mais très vite, de nombreuses silhouettes obscures apparaissent, agrippées à la coque. La mitrailleuse du S-19 entre en action. Les Profonds convergent alors vers le massif du sous-marin, qui disparaît sous les flots, alors même que les artilleurs occupés à la mitrailleuse ne sont peut-être pas rentrés à l'intérieur. Cette scène provoque une perte de Santé Mentale de 0/ 1D4 points. La plongée du bâtiment est-elle volontaire ou est-ce là l'action de quelque chose d'autre ?

Pendant ce temps, si l'investigateur réussit un jet de Trouver Objet Caché et un autre de Mythe de Cthulhu, il se rend compte que le monstre « mort » flottant dans l'eau est en fait en train de régénérer ses chairs détruites. La perte potentielle de Santé Mentale est de 1/1D6 points, mais elle est annulée si l'investigateur parvient à Persuader le commandant Hearst de continuer à tirer sur la créature pour la détruire complètement. Dans le cas contraire, la Larve Stellaire continue à régénérer jusqu'à ce qu'elle soit assez forte pour s'enfuir.

Une option

Il est possible que la Larve Stellaire n'ait pas été sévèrement touchée par le sous-marin. Elle émerge dans ce cas à la surface, bien vivante, et se dirige vers le rivage, en s'en prenant à toute embarcation qui croise son chemin. Le gardien trouvera les statistiques de la Larve Stellaire ci-contre. La perte de Santé Mentale associée à la vue d'un tel monstre vivant est de 3/1D20 points. Cependant, la créature est blessée, et si elle est atteinte par d'autres projectiles, elle s'enfuit à tire d'ailes vers le large.

Le calme avant la tempête

Une fois repoussée la première tentative d'abordage, les navires patrouilleurs s'attachent à abattre quelques Profonds qui avaient presque réussi à se glisser jusqu'au rivage. La corvette, quant à elle, est peut-être toujours à proximité de l'énorme cadavre, si l'investigateur (ou le gardien) le souhaite. Dans tous les cas, le calme revient, et cette période peut être mise à profit pour soigner les blessés, réorganiser les marins sur le pont et aux tourelles.... De nouveau, des explosions lointaines et des bruits de fusillades rappellent aux troupes en mer que le combat fait rage sur la terre ferme.

La lame de fond

Les deux patrouilleurs sont retournés à leurs positions initiales, dans les eaux situées entre le Récif du Diable et le port, tandis que l'*Urania* est restée au large. Aucun Profond n'a été repéré depuis l'attaque du sous-marin. Les hommes sont crispés et inquiets. Tout semble bien trop calme.

Si l'investigateur réussit un jet de Trouver Objet Caché tandis qu'il se trouve sur le pont, il remarque une étrange lueur diffuse, dans les eaux à proximité du Récif du Diable.

Sous la surface, plusieurs sorciers Profonds ont uni leurs efforts pour créer une *Lame de Fond*. Un total de quarante Points de Magie a été investi, donnant naissance à une vague impressionnante de quatre mètres de long, quatre de large et treize de haut. Elle se forme près du Récif, du côté du port, et se dirige vers le rivage. La lame percute les patrouilleurs à une si grande vitesse que les officiers qui échouent à un test de Navigation voient leur bâtiment atteint sur un côté et chavirer, avant de couler à pic. Même si les deux officiers réussissent leur test, un des vaisseaux est détruit, déterminé au hasard par le gardien. Tous ceux qui assistent ainsi à l'anéantissement d'un patrouilleur perdent 1/1D4 points de Santé Mentale. Le commandant Hearst rate automatiquement son jet de Santé Mentale et ces certitudes commencent à s'effriter sérieusement.

Les personnages secondaires qui se trouvent sur un bateau qui chavire ont droit à un jet d'Athlétisme pour en sauter avant qu'il ne coule .Il leur faudra ensuite réussir un test de Nage tous les rounds jusqu'à ce qu'ils soient secourus. Si l'autre patrouilleur a survécu à la vague, il arrive sur les lieux en 1D4 +2 rounds. Par contre, l'*Urania* mettra 2D4 +2 rounds. En plus des risques de noyade, les naufragés devront réussir un test de Résistance tous les rounds ou subir un point de dommages dû à l'immersion dans l'eau glaciale.

Reprise des hostilités

Tandis que les navires survivants recherchent les naufragés dans les eaux sombres, une autre troupe de Profonds quitte le Récif du Diable et se dirige vers le rivage. Elle ne comprend que 3D10 individus, disséminés sur une grande largeur entre le Récif et le port. Ils semblent vouloir rejoindre la côte en divers points répartis entre la digue et la crique située au nord de la ville. Des tests de Navigation réussis permettent de nouveau de mettre les bâtiments en position de tir. Ces Profonds ne disparaissent pas sous l'eau quand on fait feu sur eux, mais redoublent au contraire d'efforts pour rejoindre le rivage au plus vite.

Dotation personnelle

Les investigateurs recevront un gilet de sauvetage. un poignard de combat, une paire de jumelles et, au choix, un pistolet automatique calibre 45 ou un fusil calibre 30-06.

Nouvelles armes

Mitrailleuse Lewis calibre 30
Modificateur : + 5 %, dommages 2D6+4. Elle peut tirer jusqu'à 20 projectiles par rafale. Sa portée est de 150 mètres. Il faut deux hommes pour l'utiliser, l'artilleur et un porte-ruban. Les rubans comportent 500 munitions, et un enrayement survient sur un résultat de 96-00 (91-00 si elle est manipulée par un seul homme).

Mitrailleuse Browning calibre 50
Modificateur : + 5 %, dégâts 2D6 +10. Elle peut tirer jusqu'à 20 projectiles par rafale. Sa portée est de 200 mètres. Il faut deux hommes pour l'utiliser, l'artilleur et un porte-ruban. Les rubans comportent 500 munitions, et un enrayement survient sur un résultat de 99-00 (96-00 si elle est manipulée par un seul homme).

Canon de 75mm
Modificateur : 00 % dommages 10D6 (2m de rayon). Il peut tirer une fois tous les trois rounds. Sa portée est de 3 kilomètres. Il nécessite deux hommes : un pour le charger et un pour tirer, sinon le rythme de tir passe à un tous les six rounds. Ses munitions sont des obus explosifs. Il subit une avarie sur un résultat de 99-00.

Le Sorcier Profond

FOR	12
CON	10
TAI	15
INT	15
POU	18
DEX	16
APP	NA
ÉDU	NA

Impact	+2
Points de Magie	18
Points de Vie	13
Santé Mentale	NA

Attaques
• 2 Griffes 25 %
Dégâts 1D6 + Impact

Armure: 1 point de peau écailleuse.

Sortilèges: Instiller La Peur, Malédiction de la Pierre

Hearst, furieux d'avoir perdu un des navires dont il avait la responsabilité, ordonne à son/ses bateaux survivants de se rapprocher et de repeindre la mer en rouge.

Un autre abordage

Dans le chaos de la bataille, peu sont ceux qui repèrent les mains griffues et écailleuses de Profonds qui empoignent le bastingage et se hissent à bord, du côté opposé à celui où les tireurs se trouvent. Chaque navire a droit à un unique test de Trouver Objet Caché, plus un pour l'investigateur. Si une réussite spéciale est obtenue, il sera possible d'alerter les troupes de cet assaut. Sinon, les fusiliers marins réagissent trop tard et ne peuvent pas tirer avant le corps à corps. Comme dans la mêlée précédente, ils ne pourront ensuite faire feu qu'une fois tous les trois rounds, et devront obtenir une réussite spéciale pour toucher. Ils courront toujours le risque d'atteindre accidentellement un de leurs compagnons.

Chaque groupe de Profonds est composé de 2D6 individus. L'un d'entre eux est un sorcier expérimenté, dont les statistiques sont fournies ci-contre. Il prend pour cible ceux qu'il suppose être des chefs, et croasse ses sortilèges d'une voix gutturale.

La perte de Santé Mentale provoquée par ce nouveau groupe est de 1/1D6 points.

D'autres événements surviennent dans le chaos de la bataille. En premier lieu, le petit groupe de Profonds qui se dirigent vers le rivage et les troupes envoyées à l'assaut ne constituent qu'une diversion. Leur but est d'occuper les gardes-côtes assez longtemps pour qu'une troupe de renforts plus importante, constituée de 6D10 Profonds, puisse rejoindre la ville. Ces derniers comptent sur leurs congénères pour les préserver d'un feu nourri. Si l'investigateur ou le commandant Hearst réussit un test de Trouver Objet Caché, il remarque ce groupe juste au moment où il atteint le rivage. Tandis que le dernier Profond présent sur le bateau est abattu sur le pont, Hearst ordonne précipitamment d'ouvrir le feu sur les monstres qui atteignent la ville. Les tirs répétés causent des pertes effroyables dans les rangs des Profonds, mais détruisent aussi les cabanes de pécheurs et autres taudis présents près de la rive, dans un déluge d'explosions et de cris. Ces tirs peuvent avoir des répercussions sur l'unité Abel chargée des tunnels des contrebandiers.

Sabotage !

Au cœur de la bataille, un Profond tente de se faufiler sous le pont principal d'un des navires (choisi au hasard) dans l'intention de le saboter. Le gardien effectuera un test de Trouver Objet caché pour l'ensemble de l'équipage concerné L'investigateur et les personnages secondaires se trouvant à bord auront également droit à un test. Une réussite spéciale permettra de repérer la sournoise créature. S'il n'est pas stoppé à temps, le Profond a 20 % de chances de réussir son sabotage. Il peut, par exemple, endommager les moteurs ou le matériel de navigation, ce qui réduit la vitesse de moitié et/ou le score en Navigation de -20%. D'autres possibilités incluent une explosion qui tuera 1D6 hommes d'équipage, ou bien une détérioration du matériel de



radio, ce qui empêchera le bateau de communiquer avec le reste de la flotte, Enfin, le monstre pourra simplement ouvrir une voie d'eau pour inonder la cale. Le gardien est libre d'imaginer d'autres dégâts provoqués par cet esprit retors. Le Profond poursuit ses tentatives de sabotage jusqu'à ce qu'on le découvre ou que le bateau soit totalement hors d'état de marche.

Une résurrection terrifiante

Ce dernier événement n'a lieu que si les navires n'ont pas achevé la Larve Stellaire et lui ont ainsi permis de se régénérer. Au cœur de la bataille, les humains et les Profonds cessent subitement de se battre et marquent un temps d'arrêt, tandis que l'ombre gigantesque du monstre s'élève au dessus de la surface des flots. Des torrents d'eau de mer dégoulinent de son corps colossal tandis que ses ailes effilochées fouettent l'air et l'emportent dans le ciel. La Larve décrit un ou deux cercles au-dessus d'Innsmouth avant de s'éloigner vers l'Océan et de disparaître. La perte de Santé mentale est de 1 / 1D8 points.

Une autre accalmie

Comme précédemment, si les Profonds venus à l'abordage perdent la moitié de leur effectif de départ, ils se replient, laissant derrière eux un pont recouvert de sang et de cadavres. Les marins rescapés sont sous le choc, et se demandent quelle calamité leur est réservée pour la suite. Le commandant Hearst continue à faire balayer le rivage par les mitrailleuses, fauchant les quelques Profonds qui tentaient, çà et là, de sortir de l'eau. Quand plus rien ne bouge, les artilleurs, blessés et exténués, rechargent leurs armes en maugréant. Les deux bateaux reprennent leur position.

Même si les équipages ont subi des pertes énormes, le capitaine Hearst s'entête à rester pour soutenir les forces terrestres. Quiconque conteste un peu trop son autorité se retrouve mis aux fers, enfermé dans une cabine à fond de cale. Un test réussi de Psychologie indique qu'il est dangereusement mû par une soif de vengeance, qui vire à l'obsession, au point peut-être d'en oublier toute prudence.

Pendant que l'investigateur réfléchit aux accès belliqueux du commandant, effectuez un test de Trouver Objet Caché pour chaque navire. Une réussite permet de détecter des mouvements dans les eaux environnantes. Une nouvelle troupe grouillante de 6D10 Profonds nage vers la côte. Hearst, postillonne alors à l'*Urania* et à l'éventuel patrouilleur survivant de leur couper la route et d'ouvrir le feu.

L'investigateur et les personnages secondaires ont alors droit à un test de Trouver Objet Caché. Une réussite spéciale permet de remarquer dans l'océan un bouillonnement à la surface de l'eau, à proximité du Récif du Diable, comme si que quelque chose d'immense s'apprêtait à surgir de l'eau.

Rendez-vous à la deuxième partie de l'Objectif : les tunnels des contrebandiers.

Troisième partie : les derniers face-à-face

L'ennemi divin

Si le sous-marin n'a pas stoppé Dagon, les garde-côtes le voient apparaître près du Récif du Diable. Dans le cas contraire, ce n'est que son cadavre. Cependant, si le gardien estime que les gardes-côtes ont eu la partie un peu trop facile, il pourra faire surgir des eaux une nouvelle Larve Stellaire. Cette créature se comporte en tous points comme l'aurait fait Dagon, tel que c'est décrit ci-après.

Dagon surgit

La tête et les épaules ruisselantes du gigantesque Dagon émergent des flots voisins du Récif du Diable. Devant lui, un groupe de 1D10 +10 Profonds gravissent les rochers escarpés et sombres. Un test de Mythe de Cthulhu réussi permet d'identifier le père de tous les Profonds. Le voir coûte 2/2D8 points de Santé Mentale. Avant que les navires aient le temps de tourner leurs pièces d'artillerie pour faire feu, un épais brouillard blanchâtre enveloppe le Récif, résultat d'un sortilège lancé par les Profonds : *Brume de R'lyeh*. Ce brouillard magique divise par deux tous les pourcentages d'attaque pendant les 1D6 +4 rounds suivants.

Le commandant Hearst fait manœuvrer la corvette de façon à diriger vers Dagon son canon principal, et ordonne au patrouilleur de se concentrer sur les Profonds qui nagent vers le rivage. « Ce gros fils de garce est à moi » gronde-t-il.

Dernière vague

Alors que les navires manœuvrent pour se mettre en position de tir, un test d'Ecouter réussi permettra de percevoir un concert de voix coassantes et chevrotantes provenant du récif noyé dans la brume. Dagon et ses adorateurs sont en train de créer une autre Lame de Fond, qu'ils comptent diriger vers un bateau choisi au hasard. Les Profonds investissent cinquante points de magie, et demandent un temps de préparation de cinq rounds. La vague ainsi créée fait cinq mètres de long, cinq de large et seize mètres de haut. Si l'investigateur réussit un test de Mythe de Cthulhu, il reconnaît le sort et peut alerter le capitaine. Si tel est le cas, le bateau pourra échapper à la vague monstrueuse si un test de Navigation est réussi. Sinon, une réussite spéciale sera nécessaire.

Si le navire patrouilleur est frappé par la Lame, il est automatiquement englouti. Les témoins de la scène perdent 1/1D4 points de Santé Mentale. La corvette, quant à elle, peut s'en sortir si un test de Navigation est réussi. Le navire parvient alors à se redresser de justesse après avoir presque chaviré. Quoi qu'il en soit, 1D10 hommes d'équipage sont emportés par les flots déchainés. L'investigateur doit réussir un test d'Agilité pour ne pas être emporté (si tant est qu'il soit sur le pont). Même en cas de succès, il subit 1D6 points de

Père Dagon

FOR	52
CON	50
TAI	60
INT	20
POU	30
DEX	20
Impact	+ 12
Points de vie	55

Attaques
2 Griffes 80%
1D6 + Impact

Armure : 6 points de peau écailleuse.

Sortilèges : Contacter un Profond, Lame de Fond, et beaucoup d'autres.


Marvin Winter

dommages. Ceux qui passent par-dessus bord sont condamnés à réussir des tests de Nage jusqu'à ce que quelqu'un vienne à leur secours. Si l'*Urania* coule à pic, les survivants perdent 1 / 1D4 +1 points de Santé Mentale.

La poursuite impitoyable

Une fois la Lame de Fond précipitée sur les bateaux, Dagon envoie des groupes de 2D6 Profonds à l'assaut des bâtiments encore à flot, avant de s'immerger et de nager vers la côte, entouré de 4D10 suivants. L'investigateur devra peut-être réussir des tests de Se cacher ou Discrétion pour éviter d'être découvert par les créatures qui attaquent son bateau.

Si le commandant Hearst et/ou la corvette *Urania* sont perdus, l'officier en chef du patrouilleur rescapé ordonne la retraite vers la haute mer, au-delà du Récif. La mission de protection du port est abandonnée, et à partir de ce moment, les gardes-côtes se contentent de tirer sur les Profonds qui passent à leur portée, avec le seul but d'échapper à de nouvelles tentatives d'abordage.

Si l'Urania est toujours en état de marche, la soif de vengeance du capitaine Hearst tourne à l'obsession, surtout si le deuxième patrouilleur a été emporté par la dernière Lame de Fond. Quand il voit Dagon plonger dans les flots et se diriger vers le rivage, il ordonne de poursuivre le monstre, sans plus se soucier des éventuels Profonds présents à bord de la corvette. Les personnages présents sur le pont qui obtiennent une réussite spéciale lors d'un test de Trouver Objet Caché distinguent sous l'eau l'immense silhouette sombre qui fend rapidement les flots. Hearst, le visage déformé par la haine, fait balayer la mer par ses pièces d'artillerie, massacrant les Profonds qui nagent, en attendant que Dagon refasse surface.

Aveuglé par la vengeance le capitaine fait fi de toute prudence, à tel point que la corvette s'approche trop près du port ensablé d'Innsmouth. Seul un test réussi de Navigation pourra alors éviter le désastre. Un échec signifie que la coque de l'*Urania* racle le fond et ouvre une brèche profonde dans son flanc. Le bateau se met alors à couler, et disparait définitivement en 1D100 + 20 minutes. Dans l'intervalle, sa vitesse est réduite de moitié, et tous les tests de Navigation souffrent d'un malus de -20%.

La corvette aura une première opportunité de faire feu sur le gigantesque Profond pendant que celui-ci gravit la digue de pierre, puis une seconde quand il atteint la rive et qu'il entre dans la ville. Si Dagon n'est pas abattu après ces deux tirs, il atteindra le temple de l'Ordre Ésotérique. S'il a échoué, Hearst s'effondre sur le pont, déconfit par ce qu'il a vu et son échec à l'arrêter.

Si, à un moment quelconque de l'aventure, Hearst est tué ou gravement blessé, c'est son second, le lieutenant Marvin Winter, qui prendrait automatiquement le commandement de l'*Urania*. Winter est un officier jeune et inexpérimenté, et il pourra être facilement persuadé de sonner la retraite. Tout ce qu'il a vu ces dernières heures l'a tellement secoué que l'éventuel test de Persuasion se fait à +20 %.

Si Dagon est abattu, les autres Profonds cessent toutes leurs activités séance tenante et restent immobiles, en pleine hébétude, pendant un round entier. Quand ils réalisent enfin ce qui vient de se passer, ils plongent rapidement sous l'eau et rejoignent Y'ha-nthlei, La retraite des Profonds entérine le succès des gardes-côtes.

Si le sous-marin envoyé à l'assaut de la cité de Y'ha-nthlei a survécu à son voyage dans les profondeurs, un des navires restant reçoit un message radio du submersible. Ce dernier a fait surface non loin de là, mais l'équipage demande un tir d'appui pour le débarrasser de la horde de Profonds qui se cramponnent à leur coque. Cela se révèle d'une extrême facilité, d'autant que les créatures s'enfuient dès qu'on leur tire dessus. Le seul fait d'apprendre que le S-19 est de retour, sain et sauf qui plus est, rapporte 1D3 points de Santé Mentale aux survivants de la surface. De nouveau réunis, les équipages du sous-marin et des bateaux survivants peuvent deviner dans la fumée épaisse la fin de la bataille féroce qui fait rage à Innsmouth.

Après la mission

Les garde-côtes continuent à patrouiller autour du Récif du Diable jusqu'à la fin du raid. Ils portent assistance à quelques marins naufragés et achèvent quelques Profonds blessés, mais aucune attaque ne survient.

Les conséquences

Le succès de cette mission dépend essentiellement de deux choses : Dagon a-t-il pu rejoindre la ville, et les bateaux ont-ils été anéantis ou mis en déroute par les Profonds ? Si l'un ou l'autre de ces deux hypothèses s'est vérifiée, la mission est un échec. L'investigateur embarqué perd 1D10 points de Santé Mentale.

Si Père Dagon a été arrêté, l'opération est un succès car ses suivants abandonnent la lutte après sa mort. Cette victoire rapporte 1D10 points de Santé Mentale, pour le soutien apporté aux forces terrestres. Si Dagon avait déjà été tué par le sous-marin et que le gardien l'a remplacé par une Larve Stellaire pour le dernier combat, la récompense en points de Santé Mentale est de 1D20.

L'investigateur gagne également 1D10 points supplémentaires s'il s'est aperçu que la première Larve Stellaire régénérait et qu'il l'a fait achever avant qu'elle ne revienne à la vie. Un bonus de 1D6 points de Santé Mentale lui est accordé si l'*Urania* s'en est sortie indemne, et un autre de 1D4 points par patrouilleur.

Enfin, pour ceux qui aiment tenir des comptes précis, un point additionnel peut être offert par dizaine de Profonds abattus.

Rendez-vous à la troisième partie de l'Objectif Y'ha-nthlei.

Objectif n° 5 : Y'ha-nthlei

Le sous-marin S-19 de l'U.S Navy a reçu pour consigne de trouver et de torpiller la cité sous-marine de Y`ha-nthlei. L'équipage n'a qu'une vague idée de ce qu'ils devra affronter, et même le commandant devra agir sous couvert d'ordres qu'il a reçus sous enveloppe scellée et qu'il ne devra consulter qu'une fois le S-19 immergé. Tout ce que les hommes savent, c'est que le submersible a été chargé de torpilles dévastatrices destinées aux grandes profondeurs.

Les troupes du sous-marin

L'équipage du S-19 comprend neuf officiers et vingt-quatre hommes d'équipage. La plupart sont des PNJ, contrôlés par le gardien. Les deux plus importants sont décrits page suivante. Pour les autres, le gardien pourra utiliser le profil type des officiers et marins, fourni dans cette section. Les personnages secondaires sont présentés plus en détail dans un paragraphe dédié.

Le commandant Robert Harrow

Harrow a servi pendant la Grande Guerre, et c'est l'un des rares hommes à bord qui ait une expérience du combat réel. Il a l'esprit extrêmement vif, et inspire un grand respect aux autres officiers et aux hommes d'équipage. Il saura garder la tête froide, même dans des situations particulièrement compromises.

Le second maître Benjamin Peters

Peters est un aumônier épiscopalien, qui a été spécialement assigné à cette mission pour procurer un soutien spirituel à l'équipage, qui sera amené à faire face à des dangers inconnus. Peters est reconnaissable à ses grands yeux et à une nervosité permanente, qu'il attribue au fait de se retrouver pour la première fois dans un sous-marin. Il parle beaucoup de Dieu, mais si quelqu'un lui pose une question précise sur les Saintes Écritures, il s'efforce de changer de sujet.

Cet homme est en fait un imposteur. Il s'appelle Zachary Waite, et c'est un marin hybride qui, apprenant à quelle mission allait participer l'aumônier de son propre navire, a assassiné celui-ci pour prendre sa place. Personne à bord du sous-marin n'avait jamais vu Peters avant, et le stratagème a fonctionné. L'imposteur a prévu de saboter le sous-marin à la première occasion, puis de s'enfuir à la nage. Son col blanc d'ecclésiastique dissimule ses branchies partiellement formées.

Les autres sous-mariniers

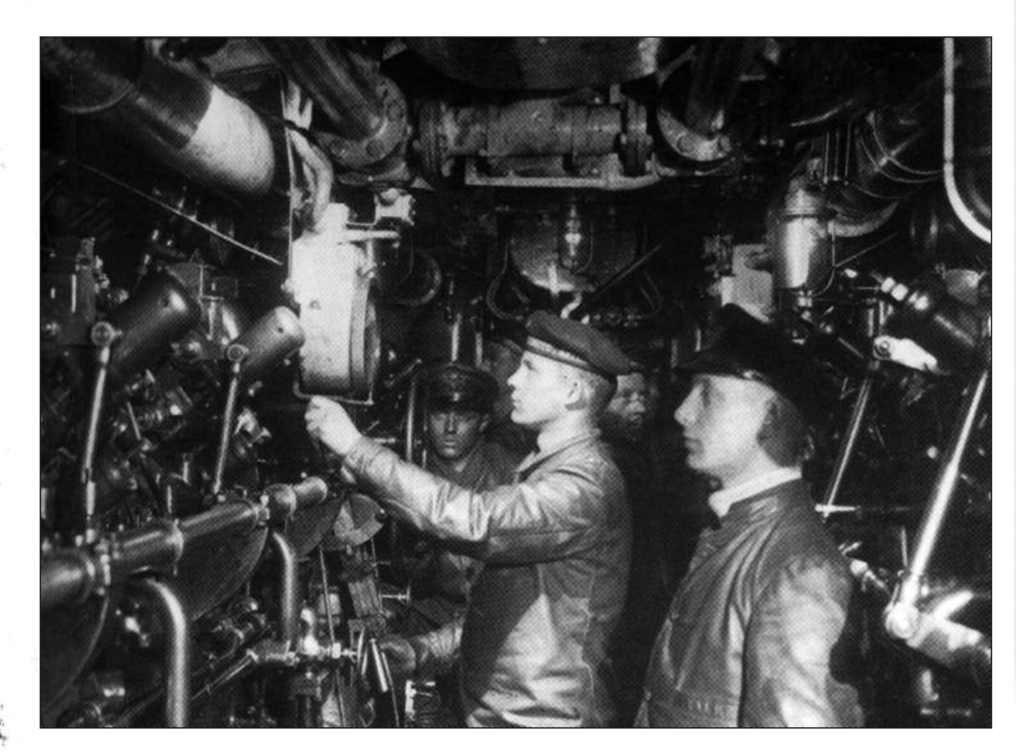
Les statistiques qui suivent peuvent être utilisées pour les autres officiers et matelots.

Personnages Secondaires

Il est important de noter que tous ces personnages ont une Santé Mentale passablement entamée. Si l'un d'entre eux devient fou, il est susceptible de déclencher une catastrophe à l'intérieur du submersible. Le gardien devra déterminer si et quand un de ces hommes perd la raison, et quelles en sont les conséquences.

Le lieutenant Franklin Baird

Baird sort tout droit de l'académie, et a été nommé commandant en second à bord. Il nourrit quelques doutes au sujet de cette mission, mais obéit aux ordres sans poser de question. Il passe le plus clair de son temps dans la salle des commandes.





Commandant Robert Harrow

34 ans, maître à bord

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	85

Compétences

Baratin	45%
Navigation	65%
Persuasion	70%
Pilotage : sous-marin	95%
Sciences formelles :	
- physique	40%
Trouver Objet Caché	80%

Combat

• Bagarre	65%
Dégâts 1D3+Impact	
• Revolver .32	60%
Dégâts 1D8	

Dotation personnelle

Il n'y a pas besoin d'équipement particulier à bord du sous-marin. L'investigateur se verra attribuer un revolver calibre 45 s'il le demande.

Zachary Waite

alias Père Benjamin Peters, 30 ans, aumônier hybride

Caractéristiques

APP	06	Prestance	30 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	22	Puissance	99 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact +4
Points de Vie 16
Santé Mentale 55

Compétences

Athlétisme 55%
Nage 93%

Combat

• Bagarre 60%
Dégâts 1D3+Impact
• Arts Martiaux (lutte) 85%
Dégâts Spéciaux

Profil Type : Officier

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 13
Santé Mentale 55

Compétences

Persuader 50%
Pilotage : sous-marin 30%

Combat

• Bagarre 55%
Dégâts 1D3+Impact
• Revolver .45 50%
Dégâts 1D10+2

Profil Type : Homme d'équipage

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 13
Santé Mentale 50

Compétences

Métier :
- électricité 20%
- mécanique 20%

Navigation 10%
Pilotage : sous-marin 05%

Combat

• Bagarre 65%
Dégâts 1D3+Impact
• Fusil cal 30-06 50%
Dégâts 2D6+4
• Armes d'artillerie 20%
Dégâts en fonction des armes

Baird a été élevée suivant des principes religieux stricts. S'il perd la raison, il se réfugie dans les valeurs inculquées par son père. Convaincu que le faux aumônier hybride est un saint homme, il conspirera avec lui pour tuer Harrow et prendra le commandement du navire. L'hybride n'aura aucun mal à le persuader que la mission du sous-marin est contraire à la volonté divine.

Le premier maître William Murphy

Le cheveu roux, les bras couverts de tatouages, Bill Murphy est un vétéran, expert dans le maniement de la mitrailleuse calibre 50 dont un exemplaire est monté sur le pont du S-19.

Lieutenant Franklin Baird

31 ans, second

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 12
Santé Mentale 25

Compétences

Navigation 70%
Persuader 50%
Pilotage : sous-marin 45%
Sciences formelles : physique 35%

Combat

• Bagarre 65%
Dégâts 1D3+Impact
• Revolver .45 40%
Dégâts 1D10+2

Premier maître William Murphy

29 ans, Artilleur

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 11
Santé Mentale 25

Compétences

Métier : mécanique 35%
Trouver Objet Caché 50%

Combat

• Bagarre 75%
Dégâts 1D3+Impact
• Fusil cal 30-06 50%
Dégâts 2D6+4
• Mitrailleuse cal 50 65%
Dégâts 2D6+10

Second maître Daniel Burnes

37 ans, chef ingénieur

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 11
Santé Mentale 25

Compétences

Métier :
- Electricité 95%
- Mécanique 90%
- Grosse machinerie 90%

Combat

• Bagarre 60%
Dégâts 1D3+Impact
• Clé à molette 25%
Dégâts 1D8+Impact

Roy Acker

26 ans, opérateur radio

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 12
Santé Mentale 25

Compétences

Ecouter 75%
Métier : électricité 55%

Combat

• Bagarre 50%
Dégâts 1D3+Impact

S'il devient fou, Murphy sombrera dans la paranoïa et acquerra la certitude qu'il y a à bord un traitre à la solde des Profonds. Malheureusement, il décidera qu'il s'agit de l'investigateur et s'efforcera de s'en débarrasser.

Le second maître Daniel Burnes

Burnes est un individu massif, aux cheveux noirs coupés court. Il aime les machines et adore la sensation que l'on ressent quand on parvient à faire fonctionner quelque chose. Par contre, ses capacités de communication avec les êtres humains sont habituellement limitées à des grognements ou des marmonnements incompréhensibles. Burnes passe l'essentiel de son temps dans la salle des machines du sous-marin, ajustant les éléments mécaniques avec la précision d'un orfèvre, dans le vacarme du martèlement incessant des pistons.

C'est un homme simple qui a besoin pour se rassurer, d'un univers rationnel et mécanique. Si les événements extérieurs font basculer sa raison, il se mettra à saboter les moteurs, les générateurs et tout autre mécanisme qui lui tombe sous la main, persuadé que le monde rationnel est mort.

Le lieutenant Craig Hyde

Hyde est l'officier en chef de la salle des torpilles. Il est d'une humeur massacrante. En effet, sa permission a été annulée à cause de cette stupide mission, alors qu'il devait se marier ce week-end. Il est impatient d'en découdre. On le trouve généralement dans la salle des torpilles avant.

S'il devient fou, il pourra saboter les torpilles ou les tubes de lancement.

Le second maître Roy Acker

Acker est responsable des transmissions et sonar au sein de la salle de contrôle. Il est sur les nerfs, car son meilleur ami a trouvé la mort dans un naufrage, en décembre dernier, quand le sous-marin S-4 a coulé au large de Rhode Island. Sa participation aux opérations de sauvetage, qui se sont terminées il y a peu, n'a fait que renforcer sa peur pour sa propre vie à bord de ces cercueils d'acier.

Si Acker devient fou, il paniquera complètement et voudra à tout prix s'échapper du sous-marin. Il essaiera d'ouvrir les écoutilles ou n'importe quoi d'autre, dans une tentative désespérée de sortir de cet enfer confiné.

Le sous-marin S-19

C'est un submersible de type S, construit dans les années 1920 pour la Navy par la société Holland-Electric Boat. Il fait quelques 70 mètres de long sur près de 7 mètres de diamètre. Il comporte six compartiments : la salle des torpilles l'avant, la salle des batteries, le poste de contrôle surmontée d'un massif, les quartiers de l'équipage, la salle des machines et la salle des moteurs. Tous peuvent être étanchéifiés individuellement.

Le S-19 est équipé de moteurs diesel pour les déplacements en surface (à une vitesse maximum de 14 nœuds) et de moteurs électriques pour les opérations en plongée (à une vitesse maximum de 11 nœuds). Il peut descendre sans problèmes jusqu'à une profondeur de 70 mètres. Son armement comprend une mitrailleuse calibre 50, montée sur le massif et quatre tubes implantés à la proue, pouvant lancer douze torpilles.

Le sous-marin utilise un hydrophone, une forme de sonar qui convertit les sons marins en courant électrique et les transmet ainsi jusqu'aux écouteurs de l'opérateur. Il possède également une radio, utilisable uniquement si le sous-marin est en surface ou à faible profondeur, et deux périscopes: un périscope de balayage, avec un champ de vision très large, et un périscope de combat, à la portée plus courte mais au réglage plus précis. Des ballasts s'emplissent d'eau à la descente et sont vidés pour la remontée. Dans les quartiers de l'équipage, une armurerie fermée à clef contient douze fusils calibre 30-06, six automatiques calibre 45 ainsi que les munitions adaptées. Les seules personnes à posséder une clé sont le commandant, son second et les chefs artilleurs.

Il n'y a pas de hublots, pas de lumière naturelle, pas de place et pas de moyen de sortir. Isoler un compartiment endommagé peut éviter au submersible de couler à pic, mais s'il est incapable de remonter, cela ne fait que retar-



Lieutenant Craig Hyde

26 ans, officier artilleur

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	25

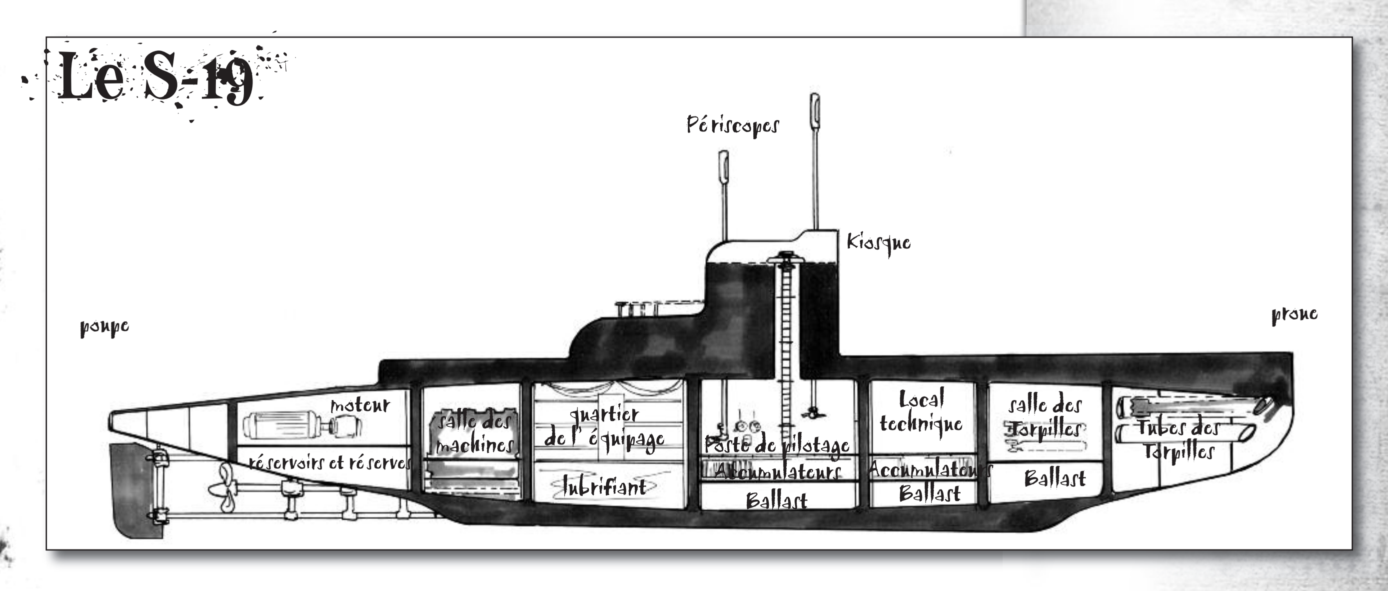
Compétences

Métier :
- électricité 50%
- mécanique 35%

Combat

- Bagarre 60%
  Dégâts 1D3+Impact
- Revolver .45 65%
  Dégâts 1D10+2

Le S-19



der l'échéance funeste. Durant les années 1920, six bâtiments de classe S ont coulé après des avaries diverses. La claustrophobie niche avec délice dans les sous-marins. On ne voit rien de l'extérieur, et on ne peut en sortir. De plus, les membres d'équipage passent leur temps à circuler dans des couloirs si étroits que croiser un camarade devient une manœuvre pénible.

Première partie : premier sang

Le sous-marin sort du port de Boston puis navigue en surface, escorté par les trois navires des gardes-côtes. Le convoi oblique pour suivre la côte vers le nord. Les hommes se posent des questions sur la mission, et sont un peu sur les nerfs. Ils savent qu'il ne s'agit pas d'un exercice, mais quelle menace pourrait bien se cacher dans les eaux américaines ?

Sur ordre du capitaine, l'officier d'intendance met en marche un gramophone dans les quartiers des officiers, afin d'essayer de distraire l'équipage et de lui remonter le moral. Aussitôt, les échos éraillés de *It's a long way to Tipperary* (NdT : une marche traditionnelle irlandaise) parcourent le bateau. Certains hommes emboitent le pas. Un investigateur qui réussit un test de Psychologie, de Psychanalyse ou même d'Intuition remarque à quel point la musique leur redonne le moral. Les officiers et les simples soldats se déplacent sans tenir compte des grades ou des postes. Toutes les formalités sont mises de côté dans l'intérêt de l'efficacité, du bien-être et de l'économie de mouvement. D'évidence, maintenir le moral des troupes est l'un des enjeux principaux à bord d'un sous-marin. Par ailleurs, l'aumônier ne cesse de passer dans les rangs, en murmurant des bénédictions.

Au moment où les bateaux doublent le Cap Ann, le capitaine fait arrêter le gramophone et exige que les hommes rejoignent leurs postes de combat. Le convoi vire au Nord-Ouest, vers Innsmouth. A l'approche de la côte, le sous-marin se sépare des trois navires. Son bâtiment flottant à la surface, le commandant Harrow grimpe dans le massif pour embrasser la côte du regard, en invitant l'investigateur à se joindre à lui. Les étoiles diffusent une lumière froide dans la fraicheur nocturne. Au loin la silhouette du Récif du Diable se découpe, sombre et tout juste émergée. Un test de Trouver Objet Caché réussi donne l'impression que des choses ondulent dans ses rochers escarpés.

Harrow demande gravement à l'investigateur ce qu'ils sont censés affronter. A cause de sa dernière mission de sauvetage, il a manqué les réunions de préparation, et semble plus que sceptique sur la soi-disant cité sous-marine peuplée d'hommes-poissons qui a été mentionnée dans les instructions qu'il a reçues.

Après avoir écouté les explications de l'investigateur avec attention, le capitaine redescend vers la salle de contrôle pour passer ses ordres à travers les haut-parleurs. « Votre attention. Nous allons bientôt plonger à une profondeur de 70 mètres et nous rapprocher de notre objectif. Préparez la plongée. »

Plongée ! Plongée!

Le massif est évacué et l'écoutille fermée. Harrow donne l'ordre de plongée, et le sous-marin glisse lentement sous la surface. Tous les hommes sont à leurs postes, mais les regards qu'ils échangent sont chargés d'inquiétude. Après avoir atteint une profondeur de 15 mètres, le S-19 commence à descendre plus rapidement.

S'il réussit un test d'Ecouter, l'opérateur radio détecte l'écho d'un objet mobile qui se rapproche rapidement. Quand il atteint 20 mètres, le sous-marin heurte une masse qui l'oblige à s'arrêter brutalement, tandis que le fracas du choc retentit dans tout le navire. Quiconque rate un test d'Agilité est projeté sur le sol et subit 1D2 points de dommages, voire 1D4 en cas de catastrophe. Le submersible gémit et craque, avant de pencher soudainement vers bâbord. Un nouveau test d'Agilité réussi est nécessaire pour garder l'équilibre, avec des conséquences identiques à celles décrites précédemment en cas d'échec. Les lumières chevrotent, tandis qu'un signal d'alarme se déclenche. « Collision ! » hurle Harrow. « Stoppez les machines ! » Une fissure apparaît dans la coque juste à l'endroit où se tient l'investigateur, qui est arrosé d'eau glacée. Un second choc secoue le navire. « En arrière toute ! » crie le commandant.

Mais cela ne mène à rien de bon. Le sous-marin semble tout à coup aspiré vers le fond. Il roule violemment à tribord. Dans le compartiment avant, une torpille se détache et roule sur un homme d'équipage, broyé par l'ogive de métal. (Note destinée au gardien : les torpilles sont armées manuellement au moment où elles sont chargées dans les tubes. Il n'y a donc aucun risque d'explosion accidentelle si l'une d'elle roule hors de son réceptacle). Le bâtiment continue à couler. De la proue retentit un horrible crissement de métal. Ce son indique que quelque chose essaie de pénétrer dans le sous-marin à coups de griffes ! Tous les hommes à bord perdent 1/1D3 points de Santé Mentale.

A l'extérieur, dans les profondeurs océaniques, une Larve Stellaire de Cthulhu enserre l'intrus métallique de ses tentacules et de ses griffes. Elle l'attire vers le fond, en essayant de l'ouvrir pour se repaître de la viande qu'elle sent à l'intérieur.

L'investigateur pourra essayer de Persuader Harrow que le sous-marin se trouve dans les filets d'une créature. Qu'il y parvienne ou pas, le commandant finit par comprendre dans quel pétrin ils se trouvent. Il donne l'ordre aux artilleurs de charger une torpille. « Détonateur sur distance minimale ! » aboie-t-il. Sitôt la torpille en place, il ordonne d'ouvrir le feu.

Le projectile est lancé et explose une fraction de seconde plus tard. Une énorme déflagration secoue le sous-marin dans tous les sens, tandis qu'à l'extérieur retentit un hurlement inhumain, déchirant, d'une sonorité incroya-

blement grave, que personne à bord n'a jamais entendu. La perte de Santé Mentale est de 1/ 1D2 points.

Mais le submersible est en tous cas libéré, et sous l'impulsion des moteurs lancés à pleine puissance arrière, il commence à reculer. Harrow décide de faire surface afin de faire un point sur les dégâts subis. « Préparez la remontée ! » ordonne-t-il. Mais avant que l'ordre ne soit retransmis, le capitaine est empoigné par derrière, tandis que le canon d'un revolver 45 vient se loger contre sa tempe.

De l'autre côté du revolver se trouve un homme d'équipage, peut-être même un des personnages secondaires. Rendu fou par l'attaque de la Larve Stellaire, il a vu ses nerfs lâcher complètement.

« On dégage d'ici, siffle-t-il aux marins, sinon le commandant s'en prend une ! »

Rendez-vous à la première partie de l'Objectif n° 4: le Récif du Diable

Deuxième Partie : Sérieux problème

Après avoir échappé de justesse aux griffes de la Larve Stellaire, Harrow s'apprêtait à ordonner un retour à la surface. Mais avant qu'il ait pu transmettre l'ordre, un marin, devenu fou pendant l'attaque, lui a sauté dessus et braque à présent une arme sur lui, en exigeant que le sous-marin quitte les lieux sur-le-champ.

Épreuve de force

Les yeux du forcené semblent lui sortir de la tête. Des ruisseaux de sueur lui inondent le visage. La réussite d'un test de Psychologie confirme qu'il a totalement perdu la raison. « Sortez-nous de ce merdier ou le commandant y passe », grogne-t-il.

Les officiers tentent de donner au marin des ordres directs, mais cela ne fait que renforcer son agitation. Hors de lui, il presse le pistolet encore plus fort sur la tempe de Harrow et répète ses exigences.

L'investigateur pourra essayer de le Persuader, mais cela ne donnera aucun résultat. Une tentative de Psychanalyse serait plus adaptée, mais cela demanderait beaucoup plus de temps qu'ils n'en disposent. Baratin est inutile, et qui plus est un échec entraine une catastrophe. Le forcené presse la détente, et la cervelle d'Harrow éclabousse les lieux. Puis, le dément enfonce le pistolet dans sa bouche et met brutalement fin à ses jours. Assister à cette scène épouvantable coûte 1/1D4+1 points de Santé Mentale.







Toutefois, si les négociations se prolongent un peu, un des officiers contrôlés par le gardien glisse à l'oreille d'un personnage secondaire un plan d'action pour s'emparer de l'arme du forcené. Le personnage est supposé bondir sur le marin dément et le désarmer pendant que l'officier le distrait en lui parlant.

Arracher son arme au forcené n'est pas une tâche aisée dans cet espace réduit. La réussite d'un test d'Agilité est requise pour éloigner l'arme de la tête d'Harrow suffisamment vite pour lui sauver la vie. Un échec amène les résultats décrits précédemment. Même en cas de succès, le marin réussira à presser la détente. La balle effleurera la tête du capitaine, plongeant celui-ci dans l'inconscience pour le reste du scénario. Tous les rounds suivants, un test d'Arts Martiaux (lutte) réussi est requis pour maîtriser le dément assez longtemps pour que les autres puissent lui enlever son arme. A chaque round où ce test est raté, le marin parvient à faire feu une nouvelle fois. Dans 75 % des cas, la balle ricoche sur les parois métalliques. Tous les personnages contrôlés par les joueurs doivent alors faire un test de Volonté. Une catastrophe signifie que le personnage est atteint par la balle, et qu'il subit 1D6 points de dommages. Dans les 25 % restants, le projectile touche soit le dément lui-même (01-50), soit celui qui tente de l'empoigner (51-00). Les dégâts sont alors ceux infligés par une réussite spéciale.

Quelle que soit l'issue de cet épisode sanglant, c'est au lieutenant Baird, le second, qu'échoit le commandement du sous-marin. Il se fiera énormément aux avis émis par l'investigateur, mais pourra en parallèle conspirer avec l'aumônier hybride.

Au-dessus des vagues

Une fois la prise d'otage terminée, le sous-marin se dirige vers la surface. Baird demande un état des lieux, puis grimpe dans le massif. Il donne ordre aux deux artilleurs responsables de la mitrailleuse, ainsi qu'à l'investigateur, de le suivre. Dehors, la nuit est claire et glacée, et on aperçoit sur la côte les lumières de la ville. De temps en temps, le crépitement des armes des garde-côtes succèdent au bruit sourd des explosions qui secouent la ville. A quelques encablures du sous-marin, une immense chose noire crève à la surface. Tout près d'elle se trouve la corvette des gardes-côtes, l'*Urania*.

Avec des jumelles, l'investigateur peut distinguer une masse de tentacules, d'ailes et de griffes, qui flotte au milieu d'une mare grandissante constituée d'un liquide huileux, dont les effluves pestilentiels emplissent l'air des environs. Il s'agit du cadavre monstrueux de la Larve Stellaire, déchiqueté par la torpille lancée par le sous-marin. Qu'elle soit ou non identifiée grâce à un test réussi de Mythe de Cthulhu, la vision de cette horreur écumante et suintante coûte 1/1D3 points de Santé Mentale.

Subitement, l'eau qui entoure le S-19 commence à bouillonner. Des dizaines de Profonds surgissent des eaux et se hissent sur la coque de tous côtés. Cette meute féroce, toute en grognements et aboiements enragés, se rue vers le massif et les humains qu'ils aperçoivent. Assister à cette attaque coûte 1/1D6 points de Santé Mentale.

Le massif doit être évacuée au plus vite, et l'écoutille fermée sous peine de voir une horde de monstres écailleux envahir le sous-marin. Tout membre de l'équipage qui perd la raison en assistant à cette scène devra être tiré de force à l'intérieur. Si Murphy, l'artilleur, sombre dans la folie, il reste à son poste et continue à envoyer des rafales de projectiles sur les assaillants, jusqu'à ce qu'il distingue le blanc de leurs yeux globuleux et sente le tranchant de leurs griffes effilées.

Au-dessous des vagues

Une fois revenus à l'intérieur et protégés par l'écoutille verrouillée, les hommes perçoivent toujours les Profonds qui courent et dérapent sur la coque, tandis que d'autres frappent violemment sur la trappe.

L'examen des dégâts ne révèle rien de dramatique, et les moteurs sont intacts. Les petites fuites dans la coque du sous-marin ont été colmatées. Baird donne l'ordre de plongée, et le S-19 s'enfonce sous les vagues. Les coups sur la coque ne diminuent pas pour autant. L'équipage est inquiet, et ceux qui n'ont pas vu ce qui s'est passé dehors perdent maintenant 1/1D2 points de Santé Mentale.

Quelque chose remonte

L'opérateur sonar détecte deux objets mobiles de grande taille, dans les profondeurs, près du Récif du Diable. L'un des deux semble se

diriger vers la surface, à quelques centaines de mètres de là, alors que l'autre se perd rapidement dans le Récif. Un unique tir de torpille est possible sur la forme ascendante, mais avec des chances de succès limitées à 5%. Si le tir réussit, Dagon est touché et blessé. Quand le sous-marin atteint une profondeur de 60 mètres, la deuxième forme, Hydra, la Mère des Profonds, entre dans le jeu.

Le chant de la Sirène

Un nouveau son étrange s'insinue dans tout le sous-marin, et s'élève par-dessus le bourdonnement des moteurs électriques et le martèlement sur la coque. Cette litanie lancinante évoque le paradis et des rêves de magnificence. Elle traverse le submersible, s'adresse aux marins terrifiés, apaisant leurs craintes d'une caresse pernicieuse (voir l'encadré *La magie d'Innsmouth*, page 41).

Peu sont ceux qui sont capables d'y résister. La coque d'acier atténue légèrement ses effets, mais malgré cela, son potentiel hypnotique est trop important pour le commun des mortels. Tous les membres d'équipage qui ne réussissent pas un test de POU contre un POU de 15 sont hypnotisés par ce chant. Si l'investigateur ou un des personnages secondaires rate son test, il peut quand même se secouer et résister aux effets du sortilège au prix de 1/1D4 points de Santé Mentale. Plutôt que de lancer les dés pour chacun des PNJ, le gardien peut supposer que 2D8+15 marins seront affectés par la magie.

Les membres d'équipage tombés sous le charme abandonnent leur poste sans hésitation, tandis que le sous-marin atteint sa profondeur maximale théorique de 70 mètres. Leurs voix fredonnent en cœur l'étrange mélodie du Chant des Sirènes. Le S-19 continue sa plongée, et à partir de 70 mètres, sa coque commence à émettre des bruits sinistres sous l'effet de la pression. Les personnages des joueurs sont inexorablement repoussés vers le massif par les autres marins, qui avancent vers eux d'un pas hésitant, leur visage blafard faiblement éclairé par la lumière chevrotante des coursives. A 75 mètres, le sous-marin commence à vibrer et à grincer. Un rivet, victime de la pression, se détache brutalement de la coque et ricoche à l'intérieur du submersible comme une balle.

Dehors, dans les profondeurs océanes, Mère Hydra psalmodie son Chant des Sirènes. Comme le submersible poursuit son inexorable descente, ses enfants se préparent au festin à venir.

Habituellement, les effets du sortilège durent 2D6+20 heures et sont insensibles aux tentatives de Persuasion, Baratin, à l'utilisation de la violence, etc. Cependant, la situation est suffisamment tendue pour qu'une perturbation de la mélodie par un moyen ou un autre puisse annihiler ses effets.

Rendez-vous à la deuxième partie de l'Objectif le Récif du Diable.

Troisième partie : Dans les ténèbres des Profondeurs

Au total, 2D8+15 marins ont succombé au Chant des Sirènes. Des bagarres commencent à éclater quand certains membres de l'équipage ayant résisté au sortilège essaient de contenir les autres. Le sous-marin, sans personne pour le diriger, continue à couler, approchant désormais les 75 mètres. L'investigateur et les personnages secondaires risquent d'être assaillis quand la révolte éclate. Un des officiers PNJ ouvre le feu sur un soldat qui s'écroule sur le sol, mortellement touché. Cela n'arrête pas les autres, qui continuent à avancer, piétinant au passage le cadavre de leur compagnon en poussant des gémissements empreints de folie. L'officier qui a tiré est rapidement submergé par le nombre, jeté à terre et mis en pièces par la foule de déments. Assister à cette mise à mort barbare coûte 1/1D4 points de Santé Mentale.

D'autres marins sous le charme sillonnent le S-19. Ils essaient d'attraper et de frapper les personnages avec leurs poings ou tout objet potentiellement utilisable. Ils sont trop nombreux pour être combattus, mais il est possible de verrouiller des cloisons étanches pour les isoler dans certaines parties du sous-marin. Sans nul doute, l'un des deux camps pensera rapidement à forcer la porte de l'armurerie.
La seule solution permettant de résoudre la problème est d'utiliser le gramophone. Si personne n'y pense spontanément, des tests réussis de Psychologie, Psychanalyse ou Intuition pourront leur suggérer l'idée. Atteindre le gramophone nécessite de passer en force jusqu'au quartier des officiers, de trouver un disque et de faire fonctionner l'appareil. Les accents rauques de *It's a long way to Tipperary* tranchent ostensiblement avec la mélodie envoûtante qui s'élève des profondeurs, mais bientôt, la marche entêtante couvre la mélodie suave du Chant des Sirènes. Les marins tombés sous le charme commencent alors à reprendre en cœur le chant irlandais, jusqu'à ce qu'un concert de voix balaye le sous-marin. Les effets du sortilège sont vaincus, et l'équipage reprend ses esprits. Un des marins réalise qu'il tient dans ses mains ensanglantées la tête de l'officier assassiné et se met à hurler à pleins poumons. Les témoins de la scène perdent 1/1D6 points de Santé Mentale.

Le sous-marin est maintenant à une profondeur de 75 mètres. La coque se déforme et craque horriblement, et d'autres rivets cèdent à leur tour, projetés vers l'intérieur. Des fuites se déclarent partout dans le bâtiment. Les soldats, encore sous le choc, se trainent jusqu'à leurs postes afin d'arrêter la chute infernale. Le submersible parvient à se stabiliser, puis, lentement, commence une lente remontée vers des profondeurs plus tolérables. Les pilotes indiquent que la plupart des commandes sont grippées, et que certaines ne répondent plus du tout.

L'ennemi intérieur

L'aumônier hybride a profité de la situation pour saboter le submersible. Il a endommagé

les commandes et le circuit de renouvellement d'air. Il est actuellement en train de terminer le travail tout en préparant sa fuite. Dans le compartiment avant, il s'affaire furieusement sur un des tubes lance-torpilles. Au prix d'un effort presque surhumain, il réussit à en forcer l'ouverture, permettant ainsi aux flots rugissants de s'engouffrer dans le sous-marin. Waite se débarrasse alors de son col blanc d'ecclésiastique, pour faire apparaître à l'air libre les branchies palpitantes qui fendent son cou verdâtre. Assister à cette transformation très particulière coûte 1/1D2 points de Santé Mentale. Un rire diabolique s'élève.

L'hybride se positionne devant le tube ouvert, pour interdire son accès et empêcher qu'on le referme. Il utilise sa force herculéenne pour repousser ses adversaires au loin. S'il est attaqué par un groupe, il dégage une torpille de son réceptacle et la projette dans le passage. Ceux qui se trouvent sur le chemin du missile doivent réussir un test d'Athlétisme ou être écrasés, subissant alors 2D6 points de dommages. L'eau glacée continue à se déverser dans le compartiment.

Le faux aumônier doit être neutralisé en moins de dix rounds pour sauver le sous-marin et empêcher qu'il ne soit inondé et entrainé vers le fond. Il est également possible d'isoler le compartiment avant. Refermer le tube demande une force physique importante. En raison de l'étroitesse des lieux, une seule personne à la fois peut essayer. Elle devra vaincre une FOR de 20 sur la Table de Résistance. Chaque round passé en face du jet d'eau à haute pression qui jaillit du tube cause la perte de 1D3-1 points de vie.

Si l'inondation ne peut être évitée, il deviendra vital de clore hermétiquement le compartiment, qui se remplira alors complètement. Cela empêchera l'accès aux torpilles, et le sous-marin devra alors retourner à la surface et pomper l'eau hors du compartiment pour retrouver l'intégralité de son potentiel offensif. L'aumônier hybride aura eu largement le temps de prendre la fuite par le tube lance-torpilles. En raison des dégâts subis par le S-19, une nouvelle plongée sera exclue. Le sous-marin aura donc échoué dans sa mission.

La cité des profondeurs

Le sous-marin vient à peine d'être remis en état. Il commence à remonter quand les lumières s'éteignent. Le submersible est plongé dans une pénombre totale, accompagnée d'un silence tout aussi inquiétant. Rapidement, le mécanicien-chef de la salle des machines fait passer le mot que les systèmes électriques ont été endommagés. Le système de recyclage de l'air, lié à ces générateurs, est également hors service. Déjà, le S-19, privé d'énergie, commence à dériver en-dessous des profondeurs de sécurité, et le manque d'oxygène ne tarde pas à se faire sentir. Bientôt, le bruit sinistre que font les Profonds en martelant l'écoutille rompt à nouveau le silence.

Les ingénieurs, faiblement éclairés par les faisceaux de lampes-torches, essaient fiévreusement de réparer les équipements détériorés. L'investigateur peut leur apporter de l'aide, mais la pénurie d'oxygène prélève bientôt son tribut. Pris de vertiges, l'investigateur s'écroule contre une paroi.

Une vision démentielle

Des ténèbres surgit un flot de couleurs, dont les teintes improbables brillent d'un éclat d'un autre monde. La coque métallique du S-19 semble subitement fondre devant les yeux de l'investigateur à moitié conscient. Alors, il discerne le paysage extérieur au sous-marin, enchainement de motifs phosphorescents étranges.

La lumière froide émane de Y'ha-nthlei, l'antique cité des Profonds. C'est un vaste déploiement luminescent d'élégants ensembles rocheux et coralliens, qui s'étend à une profondeur bien plus basse que celle où dérive le submersible. La lumière semble traverser les corps des Profonds qui s'accrochent à la coque, faisant ressortir le dessin des squelettes de ces créatures comme si on utilisait des rayons X. Des cohortes de Profonds surgissent de la ville pour se précipiter vers l'intrus à la peau de métal. La perte de Santé Mentale pour contempler Y'ha-nthlei, qu'aucun humain vivant n'avait sans doute jamais vue, est de 1D2/2D10 +1 points.

Retour à la réalité

L'investigateur sort de cette transe pour se retrouver dans le sous-marin de nouveau illuminé. La plupart de ses équipements ont été remis en service. Les bouches d'aération du plafond dispensent un air frais salutaire, et les poumons de l'investigateur se remplissent tandis qu'il retrouve ses esprits. L'ingénieur en chef est en train de féliciter son équipe. Le S-19 est à présent prêt à faire surface ou à continuer sa mission, selon que la salle des torpilles est opérationnelle ou non.

Terminer la mission

Il est probable que le S-19 puisse compter sur dix torpilles en état de marche. Si le compartiment avant a été sauvegardé, les trois tubes lance-torpilles non endommagés pourront être utilisés pour bombarder la cité sous-marine.

La première torpille jaillit des tubes, emportant quelques 250 kg de dynamite vers la cité immergée. L'opérateur hydrophone, tandis qu'elle s'enfonce de plus en plus bas vers les fonds marins. Finalement, elle vient frapper la ville dans un bruit sourd d'explosion que l'on peut percevoir dans le sous-marin. L'équipage pousse des hurlements de victoire.

Une par une, les torpilles sont lancées sur la cité, chaque tir étant ponctué par une explosion. Chaque personne à bord regagne 1D6 points de Santé Mentale, à l'idée d'avoir pu se venger des créatures qui les accablent. Quand tous les projectiles explosifs ont été déchargés, le sous-marin remonte vers la surface. Le martèlement contre la coque métallique ne s'arrête pas pour autant, la haine et la soif de revanche ne faisant que décupler la férocité naturelle des Profonds.



Retour à l'air libre

Le navire regagne enfin la surface, et les survivants de l'équipage laissent échapper un soupir de soulagement ténu, avant de se taire de nouveau pour écouter les bruits terrifiants provenant de la coque. Un coup d'œil dans le périscope permet d'observer une multitude de créatures noires qui grouillent sur la coque, toujours à la recherche d'une ouverture. La radio revient à la vie et diffuse des messages chaotiques émis par les forces terrestres et les navires des gardes-côtes. L'opérateur radio parvient à envoyer un message à l'*Urania*, et expliquant rapidement dans quelle situation se trouve le S-19. La voix rassurante, bien que tout aussi épuisée, de son homologue grésille dans les haut-parleurs : « Tenez bon. On vient vous débarrasser de ces démons. »

Le périscope de combat peut permettre d'apercevoir le navire qui vient les secourir, tandis que ce dernier apparait au coin du Récif. Il s'approche tout près d'eux, puis ouvre le feu sur le pont du submersible. Les rafales déchainent les enfers sur la coque, la nettoyant de ses passagers clandestins. Les balles ricochent avec violence sur la carapace de métal, tandis que les périscopes laissés en position haute sont réduits en miettes par les tirs. Toutefois, quand les tirs s'arrêtent, le S-19 n'a finalement subi que quelques bosses et des balafres peu profondes.

L'officier commandant le navire principal des gardes-côtes indique à la radio que la zone est sécurisée, et l'équipage du sous-marin peut enfin ouvrir les écoutilles du massif et respirer à pleins poumons un air glacial et revigorant. L'ordre est néanmoins donné de tenir la mitrailleuse prête, si d'aventure quelques Profonds auraient survécu au massacre. Le navire des gardes-côtes décrit un cercle autour du sous-marin avant de reprendre position entre le Récif du Diable et la côte.

Innsmouth est à présent en flammes. Dans le ciel nocturne enfumé, on distingue encore les flammes qui lèchent les bâtiments, tandis que retentissent de temps en temps les détonations des tirs d'armes à feu, auxquels répondent les échos sourds des explosions.

Après la mission

Le sous-marin pourra rester en place, partir en patrouille au large du Récif du Diable ou retourner à Boston. Il a suivi les ordres, utilisé toutes ses munitions et mené à bien sa mission.

Récompenses

Les survivants du sous-marin gagnent 1D3 points de Santé Mentale au moment où ils remettent le pied sur la terre ferme. S'ils ont réussi à toucher Dagon grâce à un tir longue distance, ils reçoivent 1D10 points de plus. Des points supplémentaires pourront être accordés par gardien pour des actes de bravoure particulièrement marquants.

En revanche, si le sous-marin n'a pas réussi à torpiller la cité, l'investigateur perd lD8 points de Santé Mentale.

Rendez-vous à la troisième partie de l'Objectif: L'Ordre Ésotérique de Dagon.

Le Raid sur Innsmouth : conclusion

Quelles que soient les réussites individuelles obtenues par les investigateurs, l'expédition dans son ensemble est supposée être un succès, au moins partiel. Néanmoins, les notions de succès et d'échec ne sont ici que relatives, et les deux camps en présence déploreront de lourdes pertes. Innsmouth ne sera plus jamais la même. Les batailles laisseront une cicatrice indélébile. Mais combien d'hommes ont perdu la vie lors de la lutte contre Dagon et ses suivants ?

Débriefing

Tandis que les opérations de nettoyage et la fouille minutieuse de la ville se poursuivent, les investigateurs sont finalement conduits à l'ouest de la ville. Là les attend l'énigmatique agent Drew. Il leur demande d'abord de restituer les équipements gouvernementaux qu'on leur a prêtés, puis récolte toutes les preuves matérielles que les investigateurs ont pu découvrir au cours du scénario. Après ces formalités un peu froides, le groupe est entassé dans un camion qui se dirige sans tarder vers Boston, où les investigateurs sont attendus pour un débriefing.

Arrivés en ville, les investigateurs subissent un interrogatoire serré sur ce qui s'est passé lors de l'assaut, avec un intérêt particulier porté sur les traîtres et ennemis infiltrés dans les rangs des militaires. Les civils pourront essayer de récupérer certains des artefacts du Mythe trouvés à lnnsmouth, mais ils se heurteront probablement à un mur.

Une fois le débriefing achevé, les investigateurs pourront être reconduits chez eux, si besoin est. Ils pourront alors goûter à un repos long et mérité.

Le sort des prisonniers

Environ deux cents prisonniers sont capturés pendant et après le raid, dont des dizaines d'hybrides arrêtés par les barrages routiers installés autour de la ville. Des camions militaires pleins à ras bord d'hommes, de femmes et d'enfants se rendent à des installations gouvernementales secrètes, où seront pratiqués des tests pour séparer les humains dont le sang est pur des hybrides. Les premiers seront autorisés de retourner chez eux, non sans avoir signé des vœux de confidentialité. La majorité des humains d'Innsmouth, à présent libérés du joug des hybrides, se montrent naturellement coopératifs.

Le sort des hybrides est tout autre. Ils sont rapidement entassés dans des rames de trains et disséminés dans tout le pays, dans des camps de détention secrets ou des prisons militaires. Finalement, un camp de détention secret sera installé en plein désert, et tous ces prisonniers y seront regroupés. Pour la plupart, l'éloignement de l'océan sera fatale. Les autres y rumineront des rêves de vengeance.

La presse a bientôt vent du raid. Le gouvernement lui jette en pâture des histoires fabriquées de réseau de contrebande et de trafic d'alcool centré sur Innsmouth, avec des

indices donnant même à penser que la traite des blanches y était pratiqué. Il est possible que les investigateurs soient contactés par un ou plusieurs journaux. Vont-ils confirmer les versions officielles ? Finalement, certains journalistes particulièrement entêtés seront amenés dans le camp de détention, où on leur montrera les hybrides les plus monstrueux. A l'exception de quelques journaux à sensations, la presse délaissera très vite le sujet, et cette histoire tombera dans l'oubli.

Innsmouth ne survivra pas longtemps. Sa population est réduite à moins de deux cents habitants, et la chute des hybrides entraine celle de l'industrie. La ville dépérira, et sa réputation durable conduira les villages voisins à la garder à l'écart. Nombre de ses habitants iront s'installer ailleurs et sa population décroîtra encore. En 1940, un incendie provoquera un exode massif des quelques irréductibles. Après la Seconde Guerre mondiale, on ne trouvera plus à Innsmouth qu'une poignée de squatters. Au fil du siècle, la ville sera abandonnée et tombera en ruine.

Tableau des médailles

En plus des résultats positifs ou négatifs indiqués à la fin de chaque mission, les investigateurs pourront bénéficier de la victoire collective. Pour chaque objectif atteint, ils gagneront 1D4 points de Santé Mentale. A contrario, une mission échouée coûtera 1D4 points. La mort d'un investigateur dans le courant d'une mission constitue un échec, du moins du point de vue des autres personnages.

Le gouvernement, reconnaissant récompense les civils survivants en leur versant une somme de 2 000 $. En outre, les contacts qu'ils ont noués avec certains agents gouvernementaux font augmenter leur compétence Crédit de 2D6 points.

Par contre, si un l'un d'eux vient à rompre son serment de confidentialité, il en subira les conséquences. A moins de réussir un test de Volonté, il perdra son emploi. Même s'il parvient à retrouver un travail, ce sera avec une baisse du salaire mensuel d'environ 100 $. Sa compétence Crédit baissera mystérieusement de 4D6 points. S'il persiste dans ses indiscrétions, il pourra se retrouver en prison sous de fausses accusations, ou même pire.

Impact psychologique

Même si pendant le raid les effets sur la santé mentale des investigateurs ne semblent finalement que mineurs, les effets à long terme sont à prendre bien plus au sérieux. Tous ceux qui auront perdu lors du raid 20% ou plus de la Santé Mentale qu'ils avaient avant le début de l'assaut subissent des effets à long terme. Cela prendra la forme de diverses formes de folies permanentes, que seules de longues séances de psychothérapie pourront atténuer voire guérir. Les premiers symptômes se manifestent 1D4 jours après la fin du raid. Pour déterminer de quoi souffre l'investigateur, le gardien pourra lancer 1D6 ou simplement choisir arbitrairement dans la liste suivante:

1 **Insomnie**. L'investigateur est assailli de cauchemars ayant trait à des cités sous-marines et à une horreur gigantesque qui dort quelque part au fond de l'océan Pacifique. L'insomnie chronique qui en résulte lui fait perdre quatre points de CON (avec une influence sur les points de vie) et quatre points d'APP, jusqu'à sa guérison complète.

2 **Paranoïa aigüe** : L'investigateur, terrifié par les unions monstrueuses utilisées par les Profonds, se met à voir des signes du Masque d'Innsmouth chez tous ceux qu'il rencontre. Quiconque a des yeux ou une bouche un peu trop grands est immédiatement soupçonné. Aimer nager devient un signe d'hybridation. Mais ne pas aimer nager provoque une accusation de vouloir cacher sa vraie nature. Même les plus proches amis de l'investigateur n'échappent pas à la règle. Sa nature méfiante et ses accusations sournoises lui valent une diminution de moitié de ses compétences de Communication et de sa compétence Crédit.

3 **Phobies**. L'investigateur est affligé de nombreuses phobies. Ces dernières peuvent inclure la peur de la mer, des créatures marines, et même des produits de la mer. Il est impossible de le faire approcher d'une grande étendue d'eau, et s'il se trouve dans la même pièce qu'un simple poisson rouge ou une petite tortue domestique, il se sent si mal à l'aise qu'il est finalement forcé de s'en aller. A mesure que son état empire, il finit par refuser de se laver, ce qui a un effet néfaste sur son APP et ses compétences de communication, et son Crédit.

4 **Somnambulisme**. L'investigateur souffre de cauchemars, sous la forme de souvenirs vagues des profondeurs. Il devient un somnambule chronique. A moins d'être attaché dans son lit, il a 10 % de chances par nuit de se lever et de se mettre en marche en direction de l'océan le plus proche, même si celui-ci se trouve à des milliers de kilomètres. S'il est brutalement réveillé lors d'une de ces crises, il se sent complètement désorienté et perd 1D3 points de Santé Mentale. Le somnambulisme présente de nombreux dangers et le gardien pourra exposer l'investigateur à divers périls.

5 **Hallucinations.** L'investigateur devient persuadé que son propre sang est souillé par celui des Profonds. Il ne révèle son « secret » à personne et subit peu à peu une « transformation » d'origine psychosomatique. Ces changements impliquent que ses cheveux deviennent plus fins, que sa peau se dessèche et commence à peler. A des stades ultérieurs, les paupières de la victime commencent à se paralyser, lui donnant un regard fixe, et des yeux vitreux qui ne cillent jamais. Ses compétences de Communication, son Crédit et son APP subissent des malus de plus en plus importants.

6 **Schizophrénie.** Même si l'expérience qu'il a vécue durant le raid a de fortes chances d'avoir conforté l'investigateur dans son but de combattre les forces du Mythe de Cthulhu, une seconde personnalité, secrète, émerge lentement en lui. Il parait normal à tous ses amis et connaissances, mais se met à chercher en secret des informations sur Cthulhu et les Profonds, rêvant de les contacter. Il devient un adorateur secret du Grand Cthulhu, et construit un temple en l'honneur du Dieu dans son sous-sol ou tout autre endroit discret. Il y sacrifie de petits animaux au cours de rites païens innommables. Si personne ne le soigne, il est possible qu'il attire un jour ses compagnons dans un piège.

Liste des armes utilisées au cours du raid

Nom, Chances de base ou compétence utilisée, Dégâts, Portée, Tirs/Round, Munitions, Catastrophe.

Armes courantes :

Revolver calibre 45 : 20 %, 1D10 +2, 15 mètres, 1, 7, 00.

Fusil Springfield calibre 30.06 : 25 %, 2D6 +4, 100 mètres, 1,/2, 5, 00.

Baïonnette: 25%, 1D4 +2 + Impact, contact, 1, NA, NA.

Explosifs*

Grenade, Athlétisme,4D6/4 mètres, lancer, 1/2, 1, 99.

Charge explosive: Explosifs, 10D6/6 mètres, sur place. 1/3, 1, 97.

Dynamite (1 bâton) : Explosifs, 5D6/2 mètres, sur place ou lancé, 1/4 ou 1/2, 1 +, 99.

Mitrailleuses légères**

Mitrailleuse Thompson : 15%. 1D10 +2, 20 mètres, 1 ou rafale, 30, 96.

Fusil automatique Browning : 15%, 2D6 +3, 90 mètres, 1/2 ou rafale de 10, 20, 00 ou 91 en rafale.

Armes incendiaires***

Lance-flammes : 05 %, 4D6 (tir long) ou 2D6 (tir court), 15 mètres (dommages réduits de moitié entre 15 et 25 mètres), 1, réserve de 8D6 de dommages, 91. (A)

Pistolet d'alarme: 20% (armes de poing), 4D6 +2/1D8. 1m50/3m. 1/2, 1, 00.

Armes lourdes

Mitrailleuse calibre 30 : 15%, 2D6 +3, 150 mètres, Rafale, 500, 96. (B)

Mitrailleuse calibre 50 : 15 %, 2D6 +10, 200 mètres, rafale, 500, 96. (B)

Caron de 75mm : 00 %, 10D6/2 mètres, 2 à 4 kilomètres, 1/3, 1, 99. (C)

* les dégâts infligés par les explosifs sont réduits d'1D6 par mètre supérieur au rayon indiqué.
**les chances de toucher augmentent de 5 % par balle tirée en rafale, avec un maximum égal au double de la compétence du tireur.
***peuvent mettre le feu à des matériaux inflammables.
(A) aire d'effet est en forme de cône.
(B) peut tirer jusqu'à 20 balles par rafale. Si elle n'est pas utilisée par deux personnes, ses chances de panne tombent à 91.
(C) Idem *. Nécessite deux personnes. Sinon, la cadence de tir tombe à un obus tous les six rounds.

Tableau de bord du raid

Objectif 1 : l'Ordre Ésotérique de Dagon

PNJ	PV Maximum	PV Courants	SAN Maximum	SAN Courante
Capitaine Corso	12	__	45	__
Sergent Grabatowski	11	__	95	__

Personnages Secondaires	PV Maximum	PV Courants	SAN Maximum	SAN Courante
Caporal Drake	16	__	55	__
Deuxième Classe Rondale	16	__	55	__
Deuxième Classe Parker	16	__	55	__
Première Classe Trimble	16	__	55	__
Deuxième Classe Pruitt	16	__	55	__

Autres marines	PV	SAN
9 Deuxièmes Classes	16	55

Objectif 2 : le Manoir des Marsh

PNJ	PV Maximum	PV Courants	SAN Maximum	SAN Courante
Major Maines	15	__	65	__
Agent Ryan	12	__	45	__
Dr Najar	14	__	NA	NA

Personnages Secondaires	PV Maximum	PV Courants	SAN Maximum	SAN Courante
Caporal-chef Dutillo	16	__	65	__
Caporal Logan	12	__	60	__
Première Classe O'Brien	15	__	55	__
Première Classe Williams	14	__	75	__

Pas d'autres Marines

Objectif 3 : les tunnels des contrebandiers

Unité Abel, bateau n°1

PNJ	PV Maximum	PV Courants	SAN Maximum	SAN Courante
Lieutenant Doud	16	__	60	__
Caporal-Chef Wold	15	__	65	__
Deuxième Classe Anzack	17	__	75	__
Deuxième Classe Cooley	17	__	75	__
Caporal Leven	17	__	75	__
Première Classe Witzneki	17	__	75	__

Unité Abel, bateau n°2

PNJ	PV Maximum	PV Courants	SAN Maximum	SAN Courante
Sergent Smeltz	18	__	80	__

Personnages Secondaires	PV Maximum	PV Courants	SAN Maximum	SAN Courante
Caporal-chef Pollard	17	__	75	__
Deuxième Classe Pelkie	17	__	75	__
Caporal Kay	17	__	75	__
Première Classe Devore	17	__	75	__
Caporal Mayhew	17	__	75	__

Unité Abel, bateaux 3 et 4

Autres marines de l'escouade	Condition actuelle
12 soldats maudits	______________

Objectif 4 : le Récif du Diable

PNJ	PV Maximum	PV Courants	SAN Maximum	SAN Courante
Capitaine Hearst (Urania)	15	__	60	__
M.P Henley (Vigilant)	15	__	60	__
Premier maître Wallis (Spectre)	13	__	65	__

Personnages Secondaires	PV Maximum	PV Courants	SAN Maximum	SAN Courante
Second maître Chimes	13	__	55	__
Première Classe Fulton	13	__	55	__
Deuxième Classe Taft	13	__	55	__
Deuxième Classe Henson	13	__	55	__

Autres personnages	PV	SAN	Retrait
Urania - 44 marins	13	55	14
Vigilant - 15 marins	13	55	4
Spectre - 15 marins	13	55	4

Objectif 5 : Y'ha-nthlei

PNJ	PV Maximum	PV Courants	SAN Maximum	SAN Courante
Commandant Harrow	15	__	85	__
Second maître Peters (Z. Waite)	16	__	0	__

Personnages Secondaires	PV Maximums	PV Courants	SAN Maximum	SAN Courante
Lieutenant Baird	12	__	25	__
Premier maître Murphy	11	__	25	__
Second maître Burnes	11	__	50	__
Lieutenant Hyde	15	__	55	__
Second maître Acker	12	__	25	__

Autres personnages	PV	SAN	Retrait
2 officiers	13	55	14
24 matelots	13	50	14

Hybrides et Profonds d'Innsmouth

Hybrides faiblement ou pas armés

	n°1	n°2	n°3	n°4	n°5	n°6	n°7	n°8	n°9	n°10
FOR	13	8	14	9	13	10	13	17	11	12
CON	12	10	11	9	11	12	13	17	12	14
TAI	14	14	16	11	16	12	14	17	13	12
INT	12	13	11	10	14	13	14	11	15	13
POU	11	10	9	7	11	14	14	10	13	12
DEX	12	9	10	17	11	7	8	13	10	11
APP	5	7	10	6	8	6	10	5	9	9
PV	13	12	14	10	14	12	14	17	13	13
Impact	+2	-	+2	-	+2	-	+2	+4	-	-
Bagarre	60	65	60	60	70	55	55	60	65	60
Arts martiaux (lutte)	35	55	35	40	25	40	40	25	25	25
Petit Gourdin	25	-	-	30	-	-	25	-	-	40
Grand Gourdin	-	35	25	-	30	-	-	-	-	-
Couteau	-	-	40	-	-	-	-	35	-	25

Hybrides lourdement armés

	n°11	n°12	n°13	n°14	n°15	n°16	n°17	n°18	n°19	n°20
FOR	11	11	14	9	11	11	15	8	9	12
CON	13	12	11	10	10	12	17	10	7	13
TAI	12	13	13	14	12	14	14	13	13	13
INT	11	11	12	13	10	13	13	8	14	11
POU	11	9	8	8	10	9	11	11	15	7
DEX	15	14	9	14	13	12	15	8	9	9
APP	7	9	12	7	5	7	13	9	12	10
PV	13	13	12	12	11	13	16	12	10	13
Impact	-	-	+2	-	-	+2	+2	-	-	+2
Bagarre	65	65	60	55	60	65	70	75	50	55
Arts martiaux (lutte)	30	35	25	35	35	50	35	35	30	35
Pistolet	-	-	-	35	-	-	-	-	35	-
Petit fusil	-	-	-	-	-	-	-	35	-	30
Grand fusil	-	35	-	-	-	-	-	-	-	-
Fusil chasse	35	-	-	-	-	-	35	-	-	-
Gd Fusil de chasse	-	-	-	-	-	30	-	-	-	-
Mousquet	-	-	30	-	40	-	-	-	-	-

Notes :
Le petit gourdin fait 1d6 points de dégâts. Le grand gourdin 1d8. Le couteau (de boucher) 1d6. Le pistolet est généralement un revolver calibre 38. Le petit fusil est un fusil non automatique calibre 22 (1d6+2 points de dégâts). Le grand fusil est un fusil non automatique calibre 30-06 (2d6+4 points de dégâts). Le fusil de chasse est un calibre 20 à deux canons (dégâts 2d6). Le grand fusil de chasse est un calibre 12 à deux canons (dégâts : 4d6). Le mousquet tire une fois tous les six rounds et fait 1d10 points de dégâts.

Profonds moyens

	n°1	n°2	n°3	n°4	n°5	n°6	n°7	n°8	n°9	n°10
FOR	14	22	19	16	20	12	15	12	12	13
CON	13	10	16	10	12	11	12	10	9	11
TAI	18	18	16	23	18	16	10	16	19	15
INT	18	10	11	13	11	14	12	9	9	14
POU	15	4	14	13	11	15	9	12	13	7
DEX	12	11	6	9	10	7	11	15	10	8
PV	16	14	16	17	15	14	11	13	14	13
Impact	+2	+4	+4	+4	+4	+2	+2	+2	+2	+2
Griffes	30	50	35	30	30	30	30	50	35	30
Sorts	2	-	2	-	-	-	-	-	-	-
Arme	-	30	-	50	-	-	-	-	35	-

	n°11	n°12	n°13	n°14	n°15	n°16	n°17	n°18	n°19	n°20
FOR	10	12	13	12	18	8	17	17	19	14
CON	11	15	14	11	10	11	11	17	16	7
TAI	14	13	20	16	14	16	20	19	19	20
INT	18	13	10	17	12	13	10	8	9	15
POU	8	8	13	12	9	8	14	10	12	11
DEX	10	10	11	14	10	12	9	12	12	15
PV	13	14	17	14	12	14	16	18	18	14
Impact	-	+2	+4	+2	+2	-	+4	+4	+4	+4
Griffes	30	35	30	40	25	30	35	35	40	40
Sorts	-	-	-	-	-	-	2	-	-	-
Arme	30	-	40	-	-	-	-	-	-	35

	n°21	n22	n°23	n°24	n°25	n°26	n°27	n°28	n°29	n°30
FOR	13	12	11	15	15	14	21	15	16	18
CON	12	12	10	11	12	13	12	10	9	12
TAI	12	13	16	20	18	17	21	22	17	24
INT	16	12	11	13	15	15	10	13	9	16
POU	6	10	10	13	17	9	10	9	10	13
DEX	10	14	9	14	12	11	17	16	13	18
PV	12	13	13	16	15	15	17	16	13	18
Impact	+2	+2	+2	+4	+4	+2	+6	+4	+4	+6
Griffes	40	40	40	30	40	25	30	30	25	40
Sorts	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Arme	-	-	30	-	35	-	-	-	-	-

Notes
Ils possèdent tous un point d'armure. Leur mouvement est de 8 à terre, 10 dans l'eau. Les voir coûte 0/1d6 points de Santé Mentale. Les sortilèges sont laissés au libre choix du gardien.
Lorsqu'une arme est indiquée il peut s'agir soit d'un épieu, soit d'une des armes étranges décrites dans les sections « l'Ordre Esotérique de Dagon » ou « les Tunnels des Contrebandiers » du scénario Le Raid.

Germes sinistres pour des aventures à Innsmouth



Jennifer Longstreet

Les gens changent

Ce scénario débute comme un roman noir. Une jeune femme du nom de Jennifer Longstreet prendra contact avec l'un des investigateurs, de préférence un détective privé. Elle lui demandera de retrouver son fiancé, Adam Wilkes, fils d'un banquier réputé de Boston, volatilisé depuis quelques semaines. Jennifer pense que la famille d'Adam en sait plus sur cette disparition qu'elle ne veut bien l'admettre.

En se rendant dans la vaste propriété de banlieue de la très fortunée famille Wilkes, les personnages constateront que le père du jeune homme, Ethan, n'apprécie pas du tout cette intrusion dans ses affaires privées. S'il ne sait honnêtement pas où se trouve son fils, il le soupçonne d'avoir tout simplement fui une amourette encombrante. « Les gens changent, et il est évident qu'Adam ne l'aime plus. »

La mère d'Adam, Margaret, est une mondaine froide et insensible. Elle sera encore plus rancunière que son mari quant à l'indiscrétion de la jeune femme, qu'elle suspecte par ailleurs de n'avoir dans cette affaire que des intérêts cupides. (Une enquête rapide à son propos dévoilera que Margaret était elle-même une simple chanteuse de cabaret, enrichie par un mariage avantageux). Elle prétendra ignorer où se trouve son fils, quoi qu'elle sache toute la vérité.

Adam est en réalité le fruit illégitime de Margaret et de Vic Martin, un de ses anciens amants. L'ayant retrouvé juste avant son mariage, elle entretint la relation pendant un temps. Peu de temps avant de la quitter, Vic lui confia une poignée d'étranges pierres à donner à son l'enfant « le moment venu. Il saura quoi en faire. » Vic était en réalité un vaurien d'Innsmouth. Seulement à moitié humain, il a caché à Margaret sa nature d'hybride. Adam subit en ce moment même sa métamorphose en profond.

Cette mutation provoque des souffrances physiques et mentales atroces, le poussant, pour les supporter, à se plonger dans l'alcool et la drogue. Attiré par des rêves de Profonds, il s'est caché à Innsmouth, dans le minable hôtel Gilman, conscient du rôle des pierres (invocatrices de Profonds) que conserve sa mère. Rudy Merritt, le chauffeur des Wilkes, lui apporte nourriture, argent, alcool, drogue, et tout ce dont il peut avoir besoin. Les investigateurs peuvent le suivre jusqu'à la cachette du jeune homme. Maggie s'y rend aussi, très occasionnellement. Pendant ce temps, les locaux, menace larvée, rôdent dans le coin pour protéger le « sang neuf ».

Il est probable qu'Ethan Wilkes risque contactera la police pour dissuader les investigateurs de se mêler de ses affaires. Margaret, de son côté, emploiera de vieilles connaissances véreuses. Elle pourra par exemple faire appel à des gredins pour tabasser ou menacer les investigateurs, soucieuse de camoufler son passé coupable. Elle alternera sans doute les phases de menace et de passage à tabac avec les tentatives de corruption et de séduction. Finalement, elle ira voir son fils avec les pierres, espérant revoir Vic Martin grâce à elles. Adam ne retournera pas auprès de Jennifer, ni ne quittera l'hôte de son plein gré. Par contre, on peut envisager qu'Ethan Wilkes découvre la trahison de sa femme, ou qu'Adam utilise les pierres. Plusieurs Profonds viendront alors le chercher pour l'amener à Y'ha-nthlei. Vic Martin sera parmi eux, rencontre qui risque d'horrifier la pauvre Margaret, absolument pas préparée à un tel choc. On peut encore imaginer qu'Ethan retrouve son fils, auquel cas il tentera de le tuer pour l'arracher à cet enfer. Reste enfin l'abominable possibilité que Jennifer revoie son fiancé, à présent difforme.

L'un de ces personnages peut s'attirer des ennuis avec les hybrides ou la police d'Innsmouth. Quoi qu'il en soit, soit Adam sera abattu par l'un de ses parents ou par Jennifer, soit il sera emporté sous les mers pour devenir un Profond.

Un amour de frère

Jubal Pierce a huit ans, et il a un secret. Cet orphelin, vient de déménager d'Innsmouth à Arkham, chez des cousins éloignés, où il a été inscrit dans une toute nouvelle école. Il a perdu ses parents dans un accident de voiture. Le rapport concernant leur décès brutal déclare que leur véhicule a dérapé au bout d'un quai, mais des rumeurs, propagées un peu partout à Innsmouth, ont suggéré qu'il ne s'agissait pas d'un accident. Ces bruits qui courent laissent entendre que Shep Pierce et sa femme Ruth, fous de chagrin après la noyade de leur fils aîné, deux ans plus tôt, se sont délibérément jetés à la mer avec leur Ford T. On n'a jamais retrouvé leurs corps.

Un jour, à la suite de cela, Jubal s'est battu avec un autre garçon, nommé Rupert Whïpplethorp.

L'objet de la dispute était une grenouille, que ce dernier avait amenée à l'école dans un bocal, et que le jeune orphelin exigeait qu'on libère. Jubal perdit la bagarre, et plusieurs enfants entendirent jurer que son grand frère « aura » Ruppert, ce qui lui valut l'hilarité générale, Owen Pierce étant réputé mort et enterré.

Le lendemain, le cadavre flottant du jeune Whipplethorp est retrouvé dans le Miskatonic. L'autopsie révèlera qu'il a été battu à mort, étranglé, puis noyé. On retrouvera également tout autour du corps un enchevêtrement de tiges de lys d'eau en provenance des rives du ruisseau. La police privilégie la piste du meurtre.

Les investigateurs peuvent être mis au courant de l'affaire, par exemple en assistant à la bagarre ou en trouvant le cadavre, ce qui les incitera sans doute à éclaircir le mystère. S'ils se rendent à Innsmouth, ils trouveront sans mal la vieille maison des Pierce, sur le rivage, parmi les taudis du quartier nord. A condition bien sûr qu'ils aient obtenu l'adresse d'une manière ou d'une autre. Il s'agit d'une masure délabrée et humide, dont le sous-sol inondé est envahi de grenouilles et autres amphibiens.

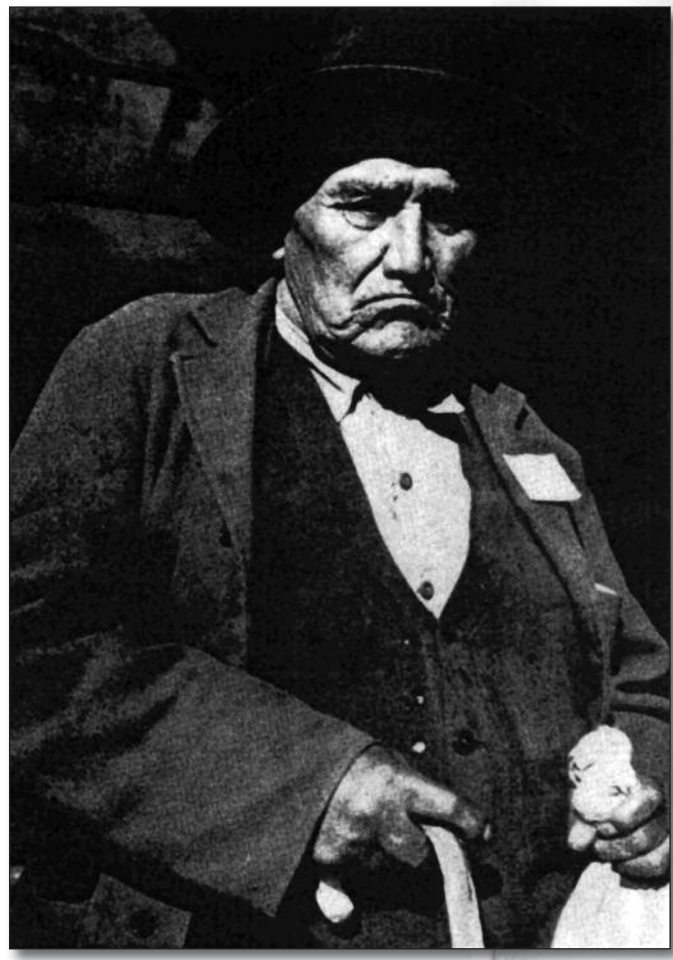
Si les journaux font bien état de la noyade de l'aîné des Pierce, les investigateurs ne trouveront aucun indice de la présence d'un deuxième enfant ayant vécu dans la maison. Ils y découvriront cependant une chambre d'enfant, visiblement occupée précédemment par Jubal, largement plus jeune. Les rares voisins, des dégénérés à la mine renfrognés, répugnent à parler aux étrangers.

Owen Pierce, le frère aîné de Jubal, est en réalité devenu un Profond. Son cadet aime jouer sur les berges marécageuses du ruisseau Hangman, d'où il invoque la « Chose Owen ». La créature répond toujours à cet appel et tue sans hésitation sur ordre de Jubal. Le jeune Whipplethorp était sa dernière victime. Si les Investigateurs s'intéressent de trop près à l'orphelin, ils risquent d'être les suivantes.

Un Vieillard Vraiment Abominable

Un premier bateau de pêche de Gloucester disparaît en mer, avec tout son équipage, sans laisser de traces. Puis, un second navire s'évanouit de la même manière. Un garçon de course avec sa bicyclette s'évapore par la suite, suivi d'une fraternité entière d'étudiants de l'Université du Miskatonic et du bus qui les transportait. Toutes ces disparitions, à quelques kilomètres d'Innsmouth, inciteront une délégation d'investigateurs à aller enquêter dans cette obscure bourgade de Nouvelle-Angleterre.

Si ses habitants ne sont pas réputés pour leurs facultés de communication, les personnages finiront malgré tout, avec un peu de persévérance, par apprendre qu'un vieillard, un certain Kirkpatrick Deuteronomy Crane, habite dans une baraque aux allures d'épave, échouée aux environs de Boyton Beach. Même les gens d'Innsmouth semblent anxieux lorsqu'ils prononcent son nom. Quoiqu'il vive seul, on perçoit souvent des lumières étranges, et des voix plus étranges encore, filtrant à travers ses volets fermés.



Kirkpatrick Deuteronomy Crane

Comme son compatriote de Kingsport, ce Vieillard Vraiment Abominable collectionne les âmes dans des bouteilles. Il les ensorcelle en leur chantant des charmes, en plein cœur de la nuit, dans des langues bizarres de sorcier. En plus des gens qu'il emprisonne, il collectionne également des bateaux, des automobiles, des bicyclettes, qu'il réduit par magie afin de les conserver sous forme de maquettes dans des bouteilles vertes en verre épais. Si l'on brise l'une de ces bouteilles, tout ce qu'elle contenait explose brusquement pour reprendre sa taille normale. Dans l'une d'entre elles, un grand Profond furieux de sa captivité et affamé attend impatiemment d'être libéré – par chance, par accident, ou par un étranger trop curieux.

« Apportez-moi le courrier d'Innsmouth... »

Après une ou deux aventures à Innsmouth, quelqu'un fait une offre très alléchante aux investigateurs en échange de la collection complète du quotidien depuis longtemps défunt, le *Courrier d'Innsmouth*. L'instigateur de cette

Pimple le Cochon

FOR	15
CON	13
TAI	15
IN	15
POU	12
DEX	10

Impact	+2
Déplacement	9
PV	15

Compétences

Adorer un Etranger	65 %
Dormir	95 %
Irradier de bonheur	100%
Se goinfrer	100%

Le Coq à écailles

FOR	5
CON	19
TAI	15
IN	15
POU	13
DEX	10

Impact	0
Déplacement	7
PV	15

Compétences

Trouver l'Endroit Idéal pour se dorer au Soleil	45 %
Prendre un air méchant	100%
Pister	75%

démarche, au courant des compétences spécifiques des personnages et désireux de faire appel à eux pour un problème aussi délicat, pourront très bien être, s'ils ont déjà rencontré l'un ou l'autre, le Docteur Armitage ou le Docteur Wallace de l'église méthodiste Asbury d'Arkham, ce dernier souhaitant compléter sa collection.

Quel que soit leur commanditaire, la tâche s'avèrera difficile. L'endroit le plus indiqué pour commencer les recherches sera évidemment la ville d'Innsmouth elle-même, mais les habitants n'aideront pas beaucoup les investigateurs. Ils tenteront plutôt de contrecarrer leurs recherches, pour empêcher les étrangers d'en apprendre un peu trop sur les secrets de la ville. Comme presque toujours lorsqu'ils sont confronté à des fouineurs importuns, les autorités et les résidents d'Innsmouth se montreront de plus en plus menaçants, cherchant à éviter à tout prix que les investigateurs ne trouvent ces journaux.

Quant au quotidien proprement dit, il en existe un jeu complet dans la maison abandonnée du dernier rédacteur en chef du *Courrier d'Innsmouth,* John Lawrence (voir 205). Cette collection contient par ailleurs l'unique exemplaire intact du dernier numéro, qui décrit en détails l'arrestation d'Obed Marsh et de ses disciples. D'autres séries, plus ou moins complètes, peuvent subsister à d'autres endroits, à l'appréciation du Gardien. Cependant, réunir une collection complète à partir de plusieurs ensembles épars et partiels se révèlera fastidieux et interminable. Sans compter que les hybrides finiront par se montrer exaspérés par la persévérance des investigateurs à rôder autour d'Innsmouth.

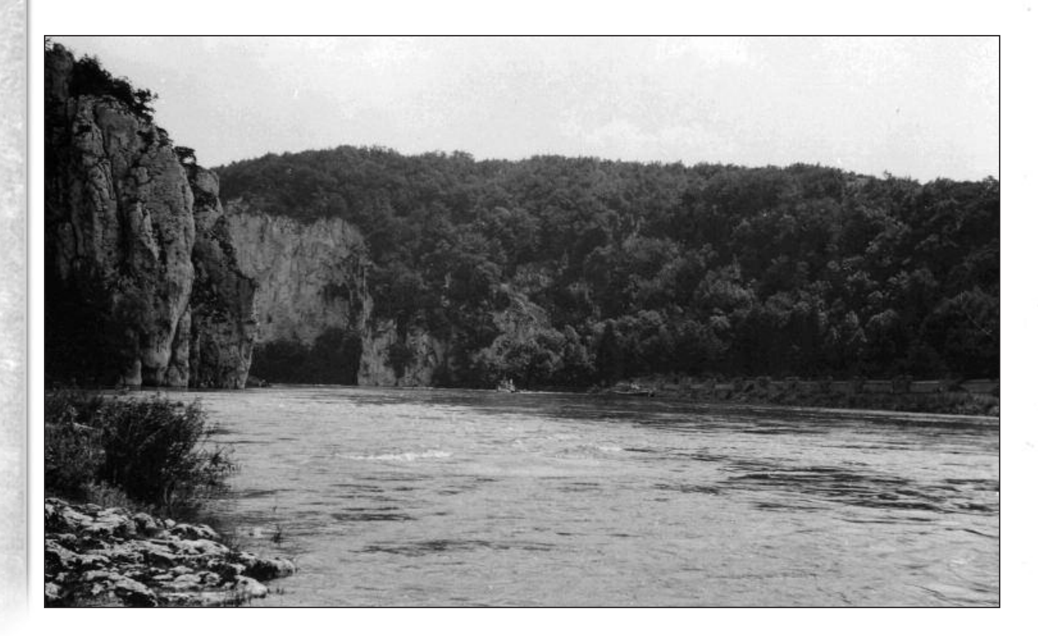
A la chasse à l'Oncle Moses

Solomon et Saphronia Fiske, des habitants d'Innsmouth, contactent les investigateurs. Ils sont affolés. Il y a deux nuits, leur oncle Moses est sorti pour promener les chiens sur la plage, et ces derniers sont rentrés seuls. On n'a plus revu le vieux depuis. Solomon est parti à sa recherche, et il a découvert des traces de sang sur le sable à côté d'une douille de cartouche de carabine. Les Fiskes font appel aux personnages car la police locale n'a pas dénié considérer cette absence comme une disparition. Saphronia se montrera particulièrement insistante avec les investigateurs de sexe masculin. Le couple ne possède aucune photographie de Moses, mais ils confiront la douille, issue d'un fusil de chasse, aux enquêteurs. Un test d'Intuition permettra de réaliser qu'il n'existe aucune trace de chien aux environs de la maison.

Dans le but de rassembler des preuves dans Innsmouth, les investigateurs vont probablement questionner les occupants des maisons voisines de l'endroit où se trouvent les traces de sang. Une personne se souviendra avoir entendu un « bang », comme un coup de feu. Un autre d'avoir vu un homme charger quelque chose dans une camionnette verte et s'éloigner. Un test de Pister permettra d'en retrouver les traces de pneu. S'ils questionnent un peu au hasard en ville, ils apprendront que plusieurs témoins ont vu le véhicule garé devant l'hôtel Gilman.

Le réceptionniste se souviendra du conducteur, un étranger qui s'est installé pour la nuit. Sur le registre, on trouvera le nom de Fred Allen. Il a noté une adresse à Arkham, mais elle s'avèrera fausse. L'employé du Gilman House raconte également que l'homme était en colère parce qu'on lui avait volé sa valise au cours la nuit. Un éclat au fond de son œil laissera deviner qu'il a sa petite idée quant à celui qui a fait cela. Sensible à la corruption, il pourra se laisser convaincre de dévoiler qu'un homme du nom de Bunker Daniels a dépensé beaucoup d'argent à la quincaillerie Waite et à l'épicerie First National au cours des derniers jours.

C'est effectivement Bunker qui a dérobé la valise, et ne sera pas nécessaire de beaucoup insister pour qu'il cède et la remette aux investigateurs. Ils n'y trouveront plus d'argent, mais le nom et l'adresse du propriétaire figurent à l'intérieur : il s'agit d'un certain William Fletcher,



qui vit près de Springfield, Massachusetts. On constatera également des signes prouvant que l'homme voyage beaucoup : des cartes d'hôtels originaires d'Angleterre, d'Australie, d'Egypte et d'autres pays encore.

L'adresse les conduira à une grande demeure, située à quelques kilomètres de Springfield. Disposant d'une haute clôture et d'un portail fermé, elle arbore une pancarte indiquant que les indésirables se verront tirer dessus. Plusieurs gros chiens agressifs aboient à l'approche des personnages, et ils seront lâchés sur les intrus qui pénètreront dans la propriété. Une série de coups de feu en provenance de la maison les accueillera également. Fletcher possède un grand nombre d'armes à feu et il n'a aucun scrupule à s'en servir. Si les investigateurs ne parviennent pas à négocier une trêve à force de hurlements, ils seront obligés de le tuer. Il est quelque peu désaxé, et il sera difficile de l'amadouer.

A l'intérieur de la demeure plutôt sombre, où flotte une odeur de renfermé, ils trouveront tout un tas de trophées : des lions, des tigres, des ours, des buffles, des rhinocéros, des couguars, et même un tigre de Tasmanie mité. A la place d'honneur trône un tout nouveau spécimen, fraîchement monté, qui sent encore la mer : la tête d'un homme à moitié poisson. Avec ses yeux globuleux et ses branchies, son visage possède un étrange air de famille avec Saphronia Fiske. C'est bien l'oncle Moses, qui était en réalité un Profond.

Au cours de tous ses voyages dans des contrées lointaines et singulières, jamais Fletcher n'avait encore tué une telle proie.

Confiture de Profond

Une adorable vieille dame du nom de Biddy habite dans une chaumière délabrée et toute encombrée, face à la mer, un peu à l'extérieur d'Innsmouth. Elle a une réputation de sorcière, aussi les habitants des fermes des environs, ainsi que tous ceux qui n'ont pas « sombré » avec les Profonds, viennent-ils la consulter lorsqu'ils sont confrontés à certains problèmes, tels que l'impuissance, les grossesses non désirées ou les douleurs persistantes.

Elle troque son aide contre des produits de la ferme ou contre un quelconque service rendu. Les deux partis se montrent impitoyablement stricts sur les termes de cet échange. Elle acquiert une emprise magique sur tous ceux qui ne remplissent pas leur part du marché. C'est une « comptabilité » effroyable qu'elle est contrainte de tenir pour éviter que le Diable ne vienne la chercher.

Elle élève un cochon et un coq noirs aux pattes écailleuses, ses deux animaux de compagnie. Elle emploie ces deux bêtes malades pour contaminer le bétail de ceux qui n'honorent pas leur accord avec elle. Quand elle est vraiment en colère, il lui arrive même d'ensorceler les vaches pour qu'elles se noient toutes seules.

Biddy passe le plus clair de son temps à bricoler ici et là autour de sa maison et sur la plage. Elle récolte du varech pour en extraire des grains d'or, ou bien elle ramasse des puces de mer pour confectionner un nappage croustillant pour ses tourtes aux maquereaux et aux noix de pécan.

Il y a toujours quelque chose de répugnant qui bouillonne dans sa marmite, ce qui fait que toute sa masure pue la marée. Sa spécialité, qu'elle prépare dans les rares occasions où des écailles et des vésicules fraîches sont disponibles, est la confiture de Profond. Cette friandise verte et épicée rend celui qui la mange amoureux fou de l'océan. Biddy peut apparaître au moment où un Profond vient d'être abattu par un investigateur, avec l'intention de récupérer le cadavre.

Cette vieille femme, douce quoique singulière, entretien des querelles avec plusieurs habitants d'Innsmouth. Certaines n'ont pas respecté leur part d'un marché, quant aux autres, Biddy considère simplement qu'il n'est pas normal que des citadins ordinaires deviennent des monstres marins, sans compter qu'ils pourraient bien finir ainsi dans sa confiture. Elle est assez maligne pour éviter d'offenser quiconque serait plus puissant qu'elle, aussi n'a-t-elle de différends qu'avec des locaux.

Il est envisageable que l'un de ses ennemis, trop couard pour l'attaquer directement, enrôle les investigateurs. Ils la décriront alors comme hostile et vindicative, tandis qu'ils se positionneront en victimes innocentes. L'employeur et l'objet de la querelle devront être déterminés au préalable. Les enquêteurs pourront tout aussi bien se créer de graves ennuis que se faire une alliée puissante, en fonction de la manière dont ils aborderont le problème.

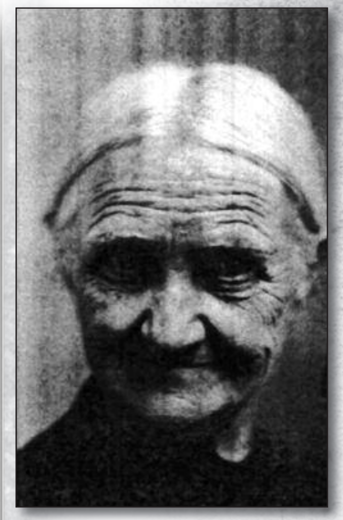
Bizarrement, on verra parfois Biddy accompagnée soit d'un pâle jeune homme avachi et placide, soit d'un jeune homme passionné et sensuel à la peau sombre. Tous deux portent des vêtements étrangement démodés, ce qui encourage la rumeur selon laquelle ce sont ses anciens amants. Elle les aurait gardés auprès d'elle, depuis l'époque de sa lointaine jeunesse, comme animaux de compagnie. Il leur arrive de venir en ville pour affaires, ou de jouer les messagers et de transmettre des menaces, des convocations ou des propositions commerciales. Tous se taisent sur leur passage.

Biddy connaît beaucoup de sorts de sorcière traditionnels, y compris les philtres d'amour, les potions aphrodisiaques et les onguents d'invisibilité ou d'invulnérabilité. Elle dispose également de Points de Magie supplémentaires stockés dans divers ustensiles domestiques en apparence inoffensifs et anodins.

Ceux qui se tiendront à proximité des deux familiers de Biddy constateront qu'ils dégagent une odeur nauséabonde.

Pimple le cochon

Pimple est un énorme cochon extrêmement amical. Sa peau blanche est couverte de dégoûtantes cloques suintantes de pus, en particulier au niveau du groin et des pattes. Un test réussi de Médecine permettra d'af-



Biddy la sorcière

Caractéristiques

APP	06	Prestance	30 %
CON	18	Endurance	90 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	19	Intuition	95 %
POU	19	Volonté	95 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Magie	19
Points de Vie	15
Santé Mentale	00

Compétences

Concocter le breuvage de la mer	85%
Cuisiner le Varech	60%
Faire des confitures	75%
Faire le café	15%
Faire un gâteau	80%
Mélanger les recettes	50%
Négociation	90%

Sortilèges : Concocter le Breuvage de la Mer, Contacter Nodens, Créer un familier

Note : Le Sortilège Concocter Breuvage de la Mer offre au consommateur de la mixture la possibilité de respirer dans l'eau de mer au lieu de l'air, une protection contre les dommages dus à la pression et un bonus de 25% à sa compétence Nage. Dès l'instant où l'investigateur respirera à nouveau de l'air, les effets de la potion cesseront immédiatement.

firmer qu'il souffre de fièvre aphteuse, une maladie débilitante et très contagieuse. Si on en informe les autorités sanitaires locales, elles feront preuve d'une étrange répugnance à réagir. La maladie ne peut être transmise que si Biddy le désire.

Le coq à écailles

Vous pouvez décider s'il s'agit d'un simple poulet avec des pattes un peu particulières ou s'il s'agit d'une Cockatrix. Ses pattes sont couvertes d'écailles ophidiennes et ses yeux brillent d'un éclat rusé et reptilien. Etalé de tout son long, ses plumes d'un noir d'encre toutes en désordre, il adore se dorer au soleil. Si les investigateurs essaient de faire du mal à sa maîtresse, ce sinistre volatile se mettra en tête de les suivre partout où ils iront. Il finira par hanter leurs nuits de son regard furibond, dont l'éclat, dans leurs pires cauchemars, les transformera en pierre.

Le coq a la gale, une maladie de la volaille au moins aussi contagieuse et débilitante que la fièvre aphteuse. Pourtant, comme pour le porc, il semble ne pas être affecté par la maladie et ne la transmettra que si Biddy le désire.

Le scientifique

Au cours d'une enquête, les investigateurs découvrent un vieux journal, celui de la famille Martin d'Innsmouth. Il raconte comment le capitaine John Frederick Martin, dans les années 1830, a découvert les ruines d'une ancienne construction en pierre rejetée par l'océan près du Cap Horn, et les a rapportées à Innsmouth. Avant qu'il ait pu reconstituer cet étrange trésor archéologique, le Capitaine Martin attrapa une forte fièvre et en mourut. Les morceaux de ruines sont restés tels quels, dans l'entrepôt de la famille, à prendre la poussière. Peu après, les Martin ont fait faillite et les pierres ont été oubliées.

Les investigateurs, en visitant lnnsmouth, découvrent que l'entrepôt des Martin est à peu près intact, contrairement à ses homologues du port. A l'intérieur, des blocs, posés en désordre, répondent exactement à la description que l'on trouve dans le journal. La réussite d'un test de Mythe de Cthulhu permet d'identifier les hiéroglyphes gravés sur certaines pierres comme appartenant au langage des Choses Très Anciennes. Celle d'un autre test de Mythe de Cthulhu (ou d'un test d'Intuition), permet de rassembler les blocs pour reconstituer alors une arche de forme pentagonale. Juste avant qu'elle ne soit achevée, un troisième test réussi de Mythe de Cthulhu ou la connaissance du sortilège Création de Portail, permet d'identifier la structure comme une sorte de Portail magique.

Une fois complètement reconstruit, celui-ci s'active automatiquement, aspirant 1D10 Points de Magie à toutes les personnes présentes.

Le Portail est une expérience scientifique sur les dimensions temporelles, commencée il y a des millions d'années auparavant par un scientifique de la race des Choses Très Anciennes. Il comptait sur le fait que son Portail serait découvert et activé un jour, dans un futur très lointain. Il avait l'intention de le traverser pour venir étudier le lieu et l'époque dans lesquels il aboutirait.

C'est exactement ce qui se produit. La créature arrive à Innsmouth (ou bien là où les investigateurs ont remonté le Portail), et s'éloigne en se dandinant des personnages, sans leur faire de mal, car elle leur est en quelque sorte reconnaissante d'avoir permis à sa création de fonctionner. Elle commence alors à étudier son environnement avec avidité. Si elle est attaquée, elle utilise pour se défendre un des objets qu'elle a apportés avec elle, d'un niveau technique absolument ahurissant. Sinon, son programme prévoit l'étude de l'anatomie (c'est-à-dire la dissection) de toutes les formes de vie disponibles, celle de l'histoire, de la technologie, et des différences entre les deux époques. Qu'elle retourne ou non chez elle et, le cas échéant, le moment où elle se décide à le faire, sont à la discrétion du gardien.

Pendant ce temps, le Portail Temporel est toujours activé, et suffisamment chargé en Points de Magie pour que les investigateurs puissent l'utiliser sans danger. Malheureusement, il conduit à une cité de Choses Très Anciennes, à une époque préhistorique ! Les détails sur l'époque et les lieux où vivent les Choses très Anciennes sont des terres vierges que le gardien pourra remplir au gré de son imagination. Dinosaures, Choses Très Anciennes ou pire encore pourront peupler cette destination fantastique. Et que se passerait-il si le scientifique décidait de rentrer chez lui alors que les investigateurs sont encore en train d'explorer son époque? Quoi qu'il en soit, la perte de Santé mentale due à l'usage du Portail est de 2/1D10 points, à laquelle s'ajoutera la perte liée à la vue des créatures qui vivent de l'autre côté.

Un sujet d'étude

Cet épisode implique que les investigateurs ont sympathisé avec Luther Bloom (voir 608). Après avoir échangé avec eux quelques notes sur l'occultisme, le vieil homme leur fera une proposition : s'ils l'aident à obtenir un spécimen de Profond, il l'étudiera dans l'espoir de découvrir quelque chose d'utile pour leur lutte contre les abominations marines.

Bloom connait un endroit où les Profonds peuvent être attirés assez facilement: Fish-Head Rock, situé près du hameau de Boynton Beach. Il suggère aux investigateurs d'entrer dans l'eau et de toucher la pierre, puis de tendre une embuscade aux Profonds pour en capturer un le plus discrètement possible quand il se montrera. Bloom a touché la pierre par le passé et s'est caché pour observer ce qu'il se passait. Il est par conséquent certain que les Profonds viendront. Il accompagnera les investigateurs mais ne prendra pas part au combat.

Un groupe de 2D3 Profonds répond à l'appel, mais dès le début des hostilités, ils tentent de

fuir, sauf s'ils sont plus nombreux que leurs adversaires et qu'ils peuvent engager le combat au corps à corps. Les investigateurs pourront être en grand danger si une des horreurs s'échappe – l'Ordre Ésotérique est capable de mettre la ville à feu et à sang pour les retrouver. A première occasion, ils se débarrasseront de Bloom, pour lui faire payer son rôle dans l'affaire. Même si les investigateurs réussissent à massacrer tous les Profonds invoqués, la méfiance des habitants de Y'ha-nthlei et des hybrides les poussera à enquêter sur ce qui s'est passé à Fish-Head Rock. La rapidité et l'efficacité de leur enquête reste à l'appréciation du gardien. Pendant ce temps, le docteur Bloom disséquera avec soin son spécimen, à condition bien sur que le groupe ait pu ramener la chose en ville sans encombre.

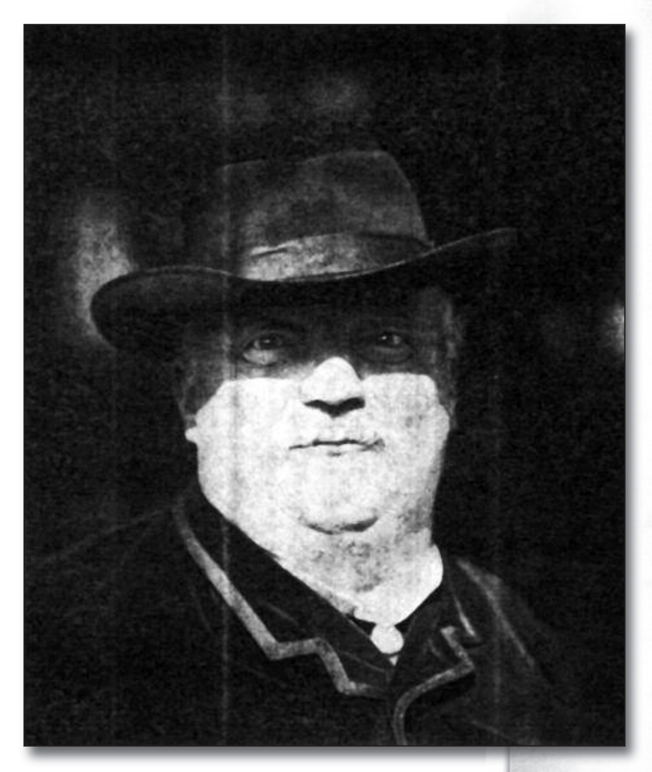
Assister aux travaux de Bloom est une épreuve. Il tranche à travers la peau écailleuse, et coupe les muscles en épongeant le sang qui s'écoule des artères sectionnées. Une fois ceci fait, il retire calmement les organes sanguinolents, qui dégagent une odeur effroyable. Les témoins de la scène perdent 1/1D6 points de Santé Mentale. Ceux qui ne sont confrontés qu'au produit fini se contenteront d'une perte de 0/1D4 points. Bloom est entouré de livres d'anatomie et de zoologie ouverts, tandis qu'il se livre à son expérience répugnante. Quiconque réussit un test de Sciences de la vie : biologie perd 0/1D2 points de Santé mentale en réalisant que les organes internes des Profonds ressemblent en tous points à ceux des humains, comme s'ils descendaient d'un ancêtre commun ! (cela rapporte également 1% en Mythe de Cthulhu).

Les études de Bloom nécessiteront un temps assez long, que les hybrides mettront à profit pour apprendre ce qui s'est passé à Fish Head Rock. Bloom découvre que l'Homme et le Profond présentent des similitudes sur de nombreux points, et sont manifestement issus de la même espèce. Toutefois, il n'apprend rien qui puisse constituer une « arme fatale » contre les monstres issus des profondeurs marines. Il rassemble ses observations en notes éparses. Lire ces dernières permet de gagner 2% en Mythe de Cthulhu, au prix de 1D3 points de Santé Mentale. Les investigateurs réalisent alors à quel point les observations de Bloom révèlent une terrible vérité. S'ils n'étaient pas encore assurés que la reproduction entre Profonds et humains est possible, ils en acquièrent à présent la certitude.

Les hybrides découvrent-ils ce qu'étudie Bloom ? Que fait ce dernier des résultats de ses recherches ? Va-t-il encore plus loin dans l'étude des Profonds ? Se lance-t-il dans les expériences sur des sujets vivants ?

Rêveries des Profondeurs

Après que les investigateurs aient été identifiés comme une menace à Innsmouth (après, par exemple, le scénario *L'Evasion d'Innsmouth*), les Profonds décident de répliquer. L'Ordre Esotérique de Dagon fait récolter des objets



personnels abandonnés par les investigateurs lors de leur dernière visite (vêtements, douilles, etc.), ainsi que des éléments organiques (sang, cheveux) et échafaude un plan diabolique : leur Envoyer des Rêves à distance.

Les investigateurs sont alors victimes d'une série de rêves au cours desquels ils se rendent à Innsmouth, puis voyagent jusqu'au Récif du Diable pour finalement s'enfoncer dans les profondeurs, dans la cité de Y'ha-nthlei elle-même. Dans ces songes, les investigateurs arborent progressivement les signes du Masque d'Innsmouth et développent la capacité de survivre sous l'eau (nage, vision, audition...), et ont même la possibilité de visiter la cité couverte d'algues luminescentes. D'autres étrangers qui auront contrarié les Profonds pourront être rencontrés dans ces rêves, comme l'agent fédéral Lucas Mackey, par exemple.

Ces rêveries sont une variante du sortilège Envoyer des Rêves. Les pertes de Santé mentale subies sont par conséquent de10% seulement des pertes qui seraient normalement subies dans la réalité. Comptabilisez les pertes qui surviennent durant les rêves, et déterminez les effets normalement en ce qui concerne les éventuelles crises de démence. Toutefois, quand le rêveur se réveille, le total de points de santé mentale perdus sera divisé par dix (arrondi à l'inférieur). Ceci constituera la perte définitive. Les investigateurs qui perdront la vie lors d'un songe perdront 1D6 points supplémentaires, mais ils pourront continuer à vivre cette expérience particulière lors du rêve suivant.

Pendant que les investigateurs sont piégés dans le songe, les Profonds (qui utilisent à ces fins les objets personnels comme des « aimants ») envoient des agents humains et hybrides pour retrouver leurs corps endormis et les assassiner. Les personnages devront donc trouver un moyen d'échapper aux rêves magiques de Y'ha-nthlei mais aussi à leurs poursuivants bien réels.



Lawrence Dappledown

Les rêves sont au nombre de trois ou quatre. Le premier consiste en un voyage onirique à Innsmouth et au récif du Diable. Dans le monde réel, les assassins ne sont alors pas encore sur les traces des investigateurs.

Le deuxième songe plonge les rêveurs jusque dans les profondeurs, à Y'ha-nthlei, où ils effectueront leurs premières explorations de la cité. Pendant ce temps, les assassins pourront rejoindre la ville où se trouvent les investigateurs et se rapprocher considérablement, causant des désordres qui pourront indiquer aux personnages que quelqu'un est après eux.

Les troisième et quatrième rêves consistent en des explorations de Y'ha-nthlei, plus poussées mais aussi plus dangereuses. En effet, les habitants de la cité des rêves se mobilisent lentement contre eux. Les assassins pourront trouver la maison des investigateurs (ou au moins de l'un d'entre eux) pendant le troisième rêve, et seront peut-être remarqués par des voisins. Peut-être même essayeront-ils de se débarrasser d'un ou deux de leurs ennemis endormis. Durant le quatrième rêve, les investigateurs survivants seront directement attaqués. Si les tentatives pour tuer leurs adversaires échouent, les membres de l'Ordre Esotérique de Dagon cessent d'empoisonner leurs rêves, espérant avoir suffisamment impressionné les curieux pour les tenir à l'écart à l'avenir.

Cette aventure à double tranchant donne aux investigateurs l'opportunité d'avoir un aperçu de la cité des Profonds, et peut-être de rencontrer et de nouer des relations avec Lucas Mackey. Cela pourrait conduire à leur implication dans le Raid d'Innsmouth.

L'Evasion de Y'ha-nthlei

L'une de tactiques que les Profonds pourraient utiliser pour se venger des curieux est de capturer ces derniers et/ou leurs amant(e)s, des membres de leurs familles, leurs employeurs ou leurs contacts. Les prisonniers sont ensuite conduits dans la sinistre cité de Y'ha-nthlei, dont la masse tentaculaire s'étale sur les fonds marins. Là, ils sont enfermés avec des groupes d'hybrides déments, qui sont en plein processus de transformation en Profonds.

On ne leur laisse que leurs vêtements, et ils ne sont nourris que de poisson cru par leur geôlier Profond. Ils sont battus et tyrannisés par les hybrides déments, et à travers les fenêtres, ils ne perçoivent que le paysage d'horreur et de folie des profondeurs obscures.

Ce scénario peut être joué de deux façons. Les investigateurs pourront tenter de secourir un proche emprisonné à Y'ha-nthlei ou être eux-mêmes prisonniers et tenter de s'évader. Utilisez la référence 912 du Guide d'Innsmouth comme un exemple de chambres d'air dans lesquelles les prisonniers seront détenus, mais vous pourrez également créer vos propres décors. Cette aventure pourra également être intégrée au Raid, avec une obligation supplémentaire pour les investigateurs : retrouver les prisonniers et s'enfuir de la cité avant que cette dernière subisse les tirs de torpilles du sous-marin.

Innsmouth après la chute : « C'est une honte ! »

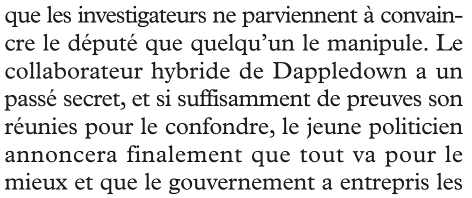
Tels sont les mots utilisés par Lawrence Dappledown, député démocrate du Massachussets, dans les jours qui suivent la fin du raid lancé sur Innsmouth par le Département du Trésor. Ce jeune politicien, auréolé de son premier mandat, réagit avec virulence à l'intrusion du gouvernement fédéral sur ses terres. Dappledown est un homme à la forte personnalité, et à l'ambition tout aussi grande, et il se met à faire grand bruit autour de cette affaire qui lui permet d'attirer l'attention sur lui. Tandis que des organisations sociales et caritatives ont accepté de garder le silence sur cette affaire après avoir reçu la visite d'agents gouvernementaux, le jeune député refuse de se taire. Une semaine à peine après le raid, il se fend d'une visite à Innsmouth, accompagné de représentants des journaux à sensations les plus connus (avec peut-être un investigateur ou deux dans le lot). Il exhibera deux orphelins hybrides décharnés, aux grands yeux ronds, oubliés dans la confusion du raid. « Où sont leurs parents ? » vocifère-t-il avec colère.

Les agents du Département du Trésor essaient désespérément de faire taire Dappledown, mais toutes leurs tentatives se soldent par des échecs. Un des membres éminents du parti démocrate le presse de laisser tomber l'affaire, mais ne remporte pas un plus grand succès. Progressivement, des informations sur les lieux dans lesquels sont détenus certains habitants d'Innsmouth arrivent sur son bureau. Il commence à faire les gros titres des journaux en exigeant que toute la lumière soit faite sur l' « affaire Innsmouth », en particulier sur les « crimes » qui y auraient été commis. Les contacts des investigateurs au gouvernement leur expriment leur crainte quant à cette histoire, et se demandent quoi faire pour faire taire Dappledown.

Lawrence Dappledown n'est pas un hybride et n'a pas de relation directe avec Innsmouth, mais c'est peut-être quelque chose de pire encore : un politicien ambitieux avec une cause à défendre. Toutefois, un membre de son équipe pourra se targuer, lui, de liens avec la ville maudite. Cet hybride travaillera en coordination avec les Profonds survivants pour fournir des informations destinées à alimenter la verve de Dappledown. Ils espèrent ainsi mettre le gouvernement dans l'embarras et les empêcher de prendre d'autres mesures draconiennes à l'encontre de la ville. En outre, ils espèrent que le soutien politique et financier que réunit le député bénéficiera à Innsmouth et l'aidera à se reconstruire.

Dans les semaines qui suivent, la croisade de Dappledown continue et attire de plus en plus de supporters. Finalement, le gouvernement « restructure » en douceur le Département du Trésor et démantèle la cellule d'intervention qui a organisé le raid et de détruire les preuves

de son implication dans cette affaire, à moins que les investigateurs ne parviennent à convaincre le député que quelqu'un le manipule. Le collaborateur hybride de Dappledown a un passé secret, et si suffisamment de preuves son réunies pour le confondre, le jeune politicien annoncera finalement que tout va pour le mieux et que le gouvernement a entrepris les actions qui s'imposaient, en échange bien sûr d'un soutien du Département du trésor et d'autres agences gouvernementales pour ses futures campagnes.

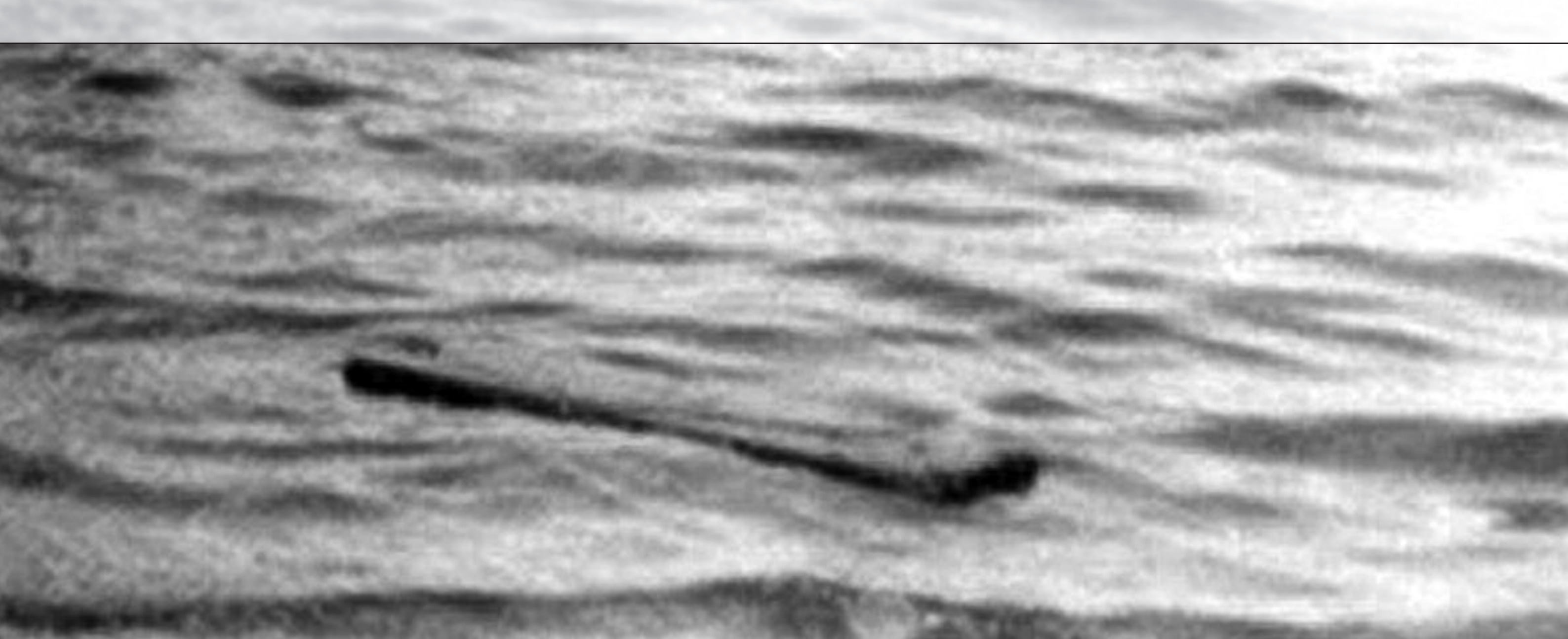


Si Dappledown continue ses frasques, des aides humanitaires et financières affluent à Innsmouth, qui est rapidement reconstruite. Pendant la Grande Dépression qui suit 1929, elle accueille une troupe de travailleurs de la WPA qui aide à la remettre sur pied. A la fin des années 1930, Innsmouth pourrait bien être de nouveau une ville prospère.





Scénarios
Après la chute





Après la Chute
Retour à Innsmouth

Où l'on découvre que les horreurs vécues peuvent
mener à des horreurs bien pires encore.

En quelques mots…

Après le Raid sur Innsmouth, le gouvernement américain installe un centre de recherches scientifiques dans la ville maudite afin d'étudier les phénomènes qui amènent à la transformation de ses habitants en Profonds. Au sein de ce complexe se trouve également une structure médicale et psychiatrique, qui accueille le nombre anormalement élevé de soldats traumatisés par l'expérience vécue à Innsmouth.
Malheureusement, ce centre masque d'autres activités moins nobles. Sous l'influence du mystérieux Mr Drew, un laboratoire secret a également été installé à Innsmouth. Il tente de créer, par hybridation, une nouvelle troupe de plongeurs d'élite pour l'armée américaine. Les sujets sont des soldats prélevés dans l'hôpital.
Mais les choses tournent mal et un groupe de ces soldats hybrides s'échappe et se disperse dans Innsmouth, rapidement traqué par les hommes de main de Mr Drew.
L'un des militaires, toutefois, atteint d'une paranoïa aigüe et d'un esprit de vengeance tout aussi développé, se met dans la tête que ce sont les officiers aux commandes lors du raid qui sont responsables des expériences atroces qui lui ont été infligées. Les officiers, mais également les civils qui, mystérieusement, furent acceptés dans les rangs militaires…
Les investigateurs seront dans un premier temps attaqués par l'un de leurs anciens compagnons, et malgré leurs réticences, devront de nouveau se rendre dans la ville maudite pour connaître la vérité sur les expériences qui sont infligées là-bas aux anciens commandos.

Implication des investigateurs

Les investigateurs, dont au moins un membre a participé au Raid sur Innsmouth, reçoivent une bien triste nouvelle : la mort de l'officier commandant le sous-marin lors du Raid. Celui-ci a été sauvagement assassiné.
Après la cérémonie funéraire, les investigateurs seront attaqués par un ancien membre des commandos dont la raison a complètement basculé et qui visiblement est en phase de mutation hybride.
Qu'ils choisissent d'enquêter sur le destin de leur ancien compagnon ou qu'ils tentent d'échapper aux hommes de Mr Drew, leur chemin les mènera quoi qu'il en soit au Centre Green.
De retour à Innsmouth, après la chute.

Enjeux et récompenses

- **Découvrir les manœuvres de Mr Drew à Innsmouth et y mettre fin** : ce ne sera pas chose aisée. L'agent du gouvernement possède des appuis politiques et militaires, et pourra si besoin est réduire au silence des civils trop curieux. Réussir à mettre fin à ces dérives conduira le gouvernement à réformer radicalement le Centre Green et à réunir les départements Alpha et Beta au sein d'une nouvelle entité, la cellule Delta.
- **Sauver leurs anciens compagnons, à présent cobayes hybrides** : malheureusement, ce ne sera pas possible. L'hybridation est un phénomène irréversible, et la seule chose que pourront offrir les investigateurs à ces pauvres hères est un choix : mourir ou devenir des Profonds.

Ambiance

Ce scénario est basé sur des relations fortes entre les investigateurs et les sujets d'expériences du Laboratoire Gamma. Ce ne seront pas de simples connaissances qui seront concernées, mais des personnages secondaires que les joueurs ont incarné dans le scénario du Raid !
L'essentiel de l'aventure se déroule à Innsmouth. La ville a bien changé, mais bien que les humains soient à présent à sa tête, la vie y est toujours aussi misérable. Au milieu de ce cloaque, le Centre Green apparaitra comme un havre de modernité, propre et quelque peu insensible.
Ce scénario fait la part belle à la paranoïa et à l'angoisse : comment lutter contre une puissance qui possède des appuis médiatiques, politique et militaire ? Qui plus est dans une ville qui abrite toujours des forces hostiles à l'humanité ? La vie des investigateurs risque fort de basculer quand les yeux des hommes de main de Mr Drew se poseront sur eux.



Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●●○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	**Horreur Lovecraftienne**
Difficulté	Chevroné
Durée estimée	🕗🕗🕗🕗🕗🕗🕗
Nombre de joueurs	🚹🚹🚹🚹
Type de personnages	Enquêteurs
Époque	1930

À l'affiche

Un visage connu
Cet ancien commando marine, devenu un mutant hybride suite à des expériences ignobles, attaquera sauvagement l'un des investigateurs, persuadé que celui-ci est responsable de ses malheurs. Il sera choisi parmi l'un des personnages secondaires interprété par un joueur lors du scénario le Raid.

Le Centre Green
Ce centre scientifique et médical est né du traumatisme qu'amena le Raid sur Innsmouth. Implanté à même la ville maudite, il accueille une population variée de scientifiques, de médecins et de militaires. La plupart sont *vraiment* animés de bons sentiments.

Le Docteur Malcolm Sealand
Ce chercheur a été engagé par l'amoral Mr Drew pour superviser le projet Gamma. C'est un esprit brillant mais que la soif de découverte scientifique a plongé dans une folie qui lui a fait perdre toute humanité.

Le Culte Profond
Le Raid a anéanti à Innsmouth l'Ordre Esotérique de Dagon. Le Culte Profond de Lang Fu, déjà influent sur la côte Est, a repris le flambeau et réinstalle tranquillement le culte de Dagon dans les eaux voisines, utilisant par la même occasion les anciens réseaux de l'Ordre pour se livrer à des opérations de contrebande et d'immigration clandestine venue d'Orient.

Les Humains d'Innsmouth
Ils ont été libérés du joug des hybrides, mais leur soif de vengeance les conduit à des exactions pires encore.

L'histoire

Après le raid sur Innsmouth, le gouvernement américain a du faire face à des cas toujours plus nombreux de soldats souffrant de désordres psychologiques graves, après l'expérience qu'ils avaient vécue dans la ville maudite. Certains soldats, malgré les clauses de confidentialité dans leur contrat, ont commencé à se signaler par des divagations sur un « massacre » de population civile et autres histoires de « monstres marins ». Confrontés à de nombreuses questions embarrassantes, les autorités ont décidé de faire retomber la pression en mettant en place, au sein même des ruines d'Innsmouth, d'un centre médical et psychiatrique destiné à accueillir les soldats traumatisés, mais également de venir en aide à la population civile encore en place.

Ce centre médical a été enrichi d'un laboratoire scientifique de pointe, destiné à mener des recherches sur le phénomène d'hybridation qui avait été observé à Innsmouth durant de longues années.

Le complexe a été érigé en lieu et place de l'ancien temple de l'Ordre ésotérique de Dagon, au cœur d'Innsmouth, comme pour donner un signe fort d'un renouveau possible de la ville. Des habitants de la ville y ont été engagés – essentiellement pour de menues tâches d'entretien – et des sommes ont été débloquées pour remettre en état la ville meurtrie par les bombardements.

Un nouveau conseil municipal a été élu, composé uniquement d'humains.

Malheureusement, les secousses de la crise de 1929 n'ont pas épargné Innsmouth, et les sommes promises par le gouvernement ont été gelées durablement. La ville maudite est restée dans l'état déplorable dans laquelle elle se trouvait à la fin du raid, et seul le complexe flambant neuf indique que des travaux de quelque nature que ce soient ont été entrepris.

Le complexe englobe le square New Church Green, qui faisait anciennement face au temple de l'Ordre. Il a été ainsi baptisé Complexe Green, et séparé en un bâtiment principal et deux ailes, l'aile Alpha accueillant le Centre médical, et l'aile Béta accueillant le département psychiatrique.

Les vétérans du raid sur Innsmouth ont tous été évalués au sein de ce centre, et ceux qui présentaient un degré d'instabilité jugé peu conforme avec la poursuite d'une vie en société ont été gardés sur place pour y subir un traitement.

Informations réservées au gardien

Le Centre Green, malgré les bons sentiments qu'il affiche, est avant tout une manœuvre de protection voulue par le F.B.I de John Edgar Hoover. En effet, les autorités de l'état voyaient d'un très mauvais œil la dispersion dans la nature de soldats instables, voire dangereux, susceptibles de propager des rumeurs – fondées qui plus est – sur ce qui s'était réellement passé à Innsmouth.

Durant les premiers mois d'étude, les scientifiques travaillant dans le bâtiment central ont tenté de découvrir l'origine du phénomène d'hybridation, en vain. Ils sont toutefois parvenus à la conclusion que le sang vicié des hybrides avait la capacité d' « empoisonner » le sang des être humains et de déclencher les mutations.

Parallèlement aux travaux scientifiques effectués dans le bâtiment principal, un autre projet a été mis en place en secret, dans l'ombre des travaux officiels, de la légalité et de la déontologie médicale.

En effet, sous l'impulsion de Mr Drew (membre du projet Alliance qui amena au Raid), un haut fonctionnaire de l'état, et avec la complicité du Général Lester Greghan, un autre centre scientifique a été installé dans les sous-sols d'Innsmouth, dans les anciens locaux de la douane. Le but de ce centre dépasse le cadre d'études théoriques. La finalité est d'utiliser le phénomène d'hybridation pour constituer une troupe de plongeurs amphibies sans précédent, capables de s'enfoncer à de grandes profondeurs et d'aller faire exploser des sous-marins à la nage.

Le projet est dirigé par le Docteur Malcolm Sealand, un scientifique brillant mais frappé d'une démence mégalomaniaque, qui le conduit progressivement à repousser les limites de la barbarie médicale. Sealand puise en effet dans le vivier de cobayes que représentent les anciens militaires venus chercher au Centre Green réconfort et soins.

C'est ainsi que de nombreux militaires ont disparu sans laisser de traces après être sortis du Centre Green.

Mais un événement inattendu est venu contrarier tout cela : le centre souterrain a subi un soir une attaque d'hybrides et de Profonds. Les militaires présents ont été massacrés, et trois cobayes sont parvenus à prendre la fuite. Parmi ces trois hommes se trouvaient Lucas Mackey, l'un des premiers contacts des investigateurs avant le raid, et deux militaires aux côtés desquels ils avaient combattu.

Les trois hommes ont eu des destins divers. Mackey, connaissant le terrain par cœur, est parvenu à éviter les hommes de Drew lancés à sa recherche, entrainant avec lui l'un de ses compagnons, Murphy (« le visage connu »). Le troisième, proche de la démence, a choisi de rester caché à Innsmouth mais fut capturé de nouveau le lendemain.

Les deux fugitifs, sortis d'Innsmouth, se sont séparés et ont connu des fortunes diverses. Mackey a été renversé par une voiture quelques heures après sa fuite, et est mort de ses blessures à l'hôpital d'Arkham. Son corps a été rapidement enlevé par les hommes de Mr Drew.

L'ancien sous-marinier, quant à lui, a sombré dans une folie vengeresse. Persuadé que

Personnages secondaires et investigateurs

Cette aventure a été écrite en partant du principe que l'ancien militaire devenu fou était un personnage secondaire qui servait dans le sous-marin S-19 lors du Raid, Murphy, dont les tendances paranoïaques ont pu être remarquées lors de l'assaut sur Y'ha-nthlei. Sa première cible est naturellement celui qui commanda la mission après la mort du commandant, le lieutenant Franklin Baird.

Le scénario suppose évidemment que ces deux personnages, ainsi que l'investigateur qui avait pris place dans le sous-marin, n'ont pas perdu la vie. Si Murphy est mort pendant la mission, le gardien sélectionnera un autre personnage secondaire survivant.

Si le gardien le souhaite, et avec quelques ajustements mineurs, les trois protagonistes peuvent être issus d'un autre commando du raid. Le plus logique serait alors qu'ils fassent partie de l'équipage de l'*Urania* (Sealand choisit si possible des marins pour ses expériences, en raison de leur affinité naturelle avec la mer). L'officier tué pourra dans ce cas être le Capitaine Stephen Hearst (promu Commandant depuis).

Le « visage connu » devrait, en tout état de cause, être choisi parmi les personnages secondaires interprétés par les joueurs.

Déroulement du scénario

Ce scénario ne présente pas une intrigue linéaire mais laisse au contraire une grande liberté aux joueurs ainsi qu'au gardien.

En effet, en fonction des actions des investigateurs, divers personnages pourront être rencontrés, qui déclencheront à leur tour des réactions des différents adversaires présentés dans l'aventure.

Les seuls événements immuables sont l'attaque de Murphy au début du scénario et l'assaut du Culte Profond sur le Centre Green en clôture. Entre ces deux événements, le destin des investigateurs sera essentiellement déterminé par les choix qu'ils feront et les pistes qu'ils suivront.

Option Vu de l'intérieur

Une option possible pour jouer ce scénario est de faire en sorte qu'un ou plusieurs investigateurs, victimes d'une folie durable à la suite du Raid, ait passé quelques temps au sein du Centre Green.

Restez évasifs sur les souvenirs qu'ils gardent de cette époque : des visages flous, le bruit des chocs électriques, l'odeur d'éther et les hurlements d'horreur de leurs compagnons de chambrée. Ils pourront se souvenir avoir rencontré Mackey là-bas, ainsi que d'autres personnages, médecins ou patients, à la discrétion du gardien.

Les investigateurs pourraient alors se voir assaillir par un doute affreux : tout cela est-il vrai ?

les hommes qui l'avaient commandé lors du raid étaient responsables de l'acharnement dont il avait été victime, il a décidé de les retrouver et de se venger.

Il a retrouvé rapidement le lieutenant Baird à Boston, et l'a mis littéralement en pièces. Sa prochaine cible est le civil arrogant qui avait pris mystérieusement place dans le sous-marin : l'investigateur.

Implication des investigateurs

Plusieurs mois après le raid (la date exacte est laissée à l'appréciation du gardien), l'investigateur qui a pris place dans le sous-marin reçoit chez lui une triste nouvelle par le biais d'un carton officiel : la mort du Capitaine (anciennement Lieutenant) Franklin Baird. Le personnage est convié à la cérémonie, qui aura lieu deux jours plus tard au cimetière militaire de Boston. Baird avait pris l'habitude, depuis le raid, de correspondre avec ses anciens compagnons d'armes survivants. L'investigateur comptait au nombre de ces connaissances.

Si l'investigateur cherche à connaitre les raisons de la mort de Baird, un article de journal pourra attirer son attention (voir l'Aide de jeu : retour n°1).

Boston

L'adieu aux armes

S'ils se rendent à la cérémonie, au cimetière militaire de Boston, les investigateurs pourront reconnaitre certains membres de la mission à Innsmouth, essentiellement des gradés. Si l'absence quasi-totale d'hommes d'équipages les étonne, ils pourront tenter d'en savoir plus. En discutant avec certains officiers, les investigateurs pourront apprendre que de nombreux matelots du S-19 ont, après la mission, souffert de problèmes psychologiques graves et ont été admis au Centre Psychiatrique Green, installé à Innsmouth. Le seul sous-marinier présent, George Garrib, confirmera que le centre a accueilli ces derniers mois un nombre croissant de leurs anciens compagnons. Lui-même, après un séjour de quelques mois, a pu regagner son foyer et sa famille. Il travaille à présent à l'état-major et rassurera des investigateurs suspicieux sur la qualité des soins fournis au Centre Green.

Caché à bonne distance, le Premier Maître William Murphy attend que la cérémonie se termine pour continuer sa sinistre besogne.

Un visage connu

Après la cérémonie, les investigateurs seront invités par un ancien compagnon d'armes (que le gardien choisira parmi les survivants du raid, si possible un personnage secondaire) à boire un verre en sa compagnie, à son domicile situé non loin de là. C'est là que Murphy passera à l'action.

Un Militaire assassiné

Un officier de la Navy horriblement mutilé

Boston – C'est au petit matin que le corps du capitaine Baird, officier de la Navy basé à Boston, a été retrouvé dans son logement, situé au sein du casernement des forces armées. Le corps présentait de nombreuses traces de mutilations, et semble avoir été victime d'un acharnement bestial.
Les enquêteurs de la Navy ont indiqué posséder une piste sérieuse, mais se sont pour l'instant refusé à de plus amples commentaires.

Aide de jeu : Retour nn°1 - Article de journal

Si les investigateurs refusent cette offre et passent leur chemin, Murphy les suivra jusqu'à ce qu'il ait l'opportunité de les isoler. S'ils s'arrangent pour rester dans des endroits très peuplés, Murphy perdra patience et passera à l'attaque. Cela pourra se produire dans n'importe quel endroit. Murphy est si obnubilé par sa vengeance qu'il n'hésitera pas à se jeter sur l'investigateur au milieu de la foule. Le gardien devra alors adapter ce qui suit.

S'ils acceptent l'invitation, leur ancien compagnon les amènera dans un pavillon du quartier militaire et leur servira un verre. Murphy apparaitra bientôt, le visage déformé par la haine mais pas seulement. La peau de son cou, largement découverte, est creusée de profonds sillons emplis de pus, et ses yeux semblent bien plus exorbités que par le passé. Sa chevelure rousse s'est clairsemée, et sa démarche elle-même semble s'être alourdie. Murphy est d'évidence devenu un hybride partiellement transformé.

Sous son imperméable militaire, volé chez Baird, il est vêtu de vêtements crasseux, trop grands pour lui. Il porte un couteau de chasse à la ceinture et a récupéré l'arme de service de Baird, qu'il pointera vers les investigateurs.

Il fixera un moment l'investigateur qui a servi dans le sous-marin, en crispant ses mâchoires si fort que ses dents crissent horriblement. Finalement, il marmonne quelques mots, avec difficulté :

« Tu croyais que j't'aurais pas…tu vas y passer comme les autres…l'Ecossais voulait pas m'croire…mais j'vous ai vu comploter…tous…tous…vous m'avez piégé ! Bande de salopards ! J'vais vous faire payer ! ».

Murphy lèvera alors son arme et fera feu sur l'investigateur. En raison de son état d'extrême nervosité, il ne possède que 30% de chances de toucher. Si c'est le cas, il inflige 1D8+1 points de dommages. L'investigateur pourra tenter une manœuvre pour éviter le tir.

L'ancien sous-marinier est un adversaire dangereux, mais il est essentiel que l'investigateur sorte de l'affrontement qui suivra sans dommage irréversible. Si les investigateurs ne parviennent pas à maitriser le sous-marinier dément, ce sont les hommes de Mr Drew qui s'en chargeront.

Une aide inattendue

Tandis que la furie de Murphy s'abat sur les investigateurs, les hommes de Mr Drew font à leur tour irruption sur les lieux de l'agression. Ils ne tardent pas à maitriser l'ancien militaire dément et à lui passer les menottes, si les investigateurs n'y sont pas parvenus eux-mêmes.

Ils indiqueront aux investigateurs que Murphy a perdu la raison après qu'il eut découvert qu'il avait été contaminé par du sang vicié pendant le Raid. Il s'est échappé du service psychiatrique de l'hôpital d'Innsmouth. Ils indiqueront qu'ils se chargent de le mettre en détention dans « cet établissement psychiatrique adapté ».

Si on leur oppose que Murphy est sans doute l'assassin de Baird, ils rétorqueront qu'ils travaillent en étroite collaboration avec la police militaire et qu'il est essentiel de régler cette affaire en toute discrétion. Si besoin, ils exhiberont des cartes de service indiquant leur appartenance à un organisme fédéral.

Si les investigateurs insistent pour attendre la police militaire, celle-ci fait rapidement son apparition. Mr Pitt glisse quelques mots au plus haut gradé, qui leur donne l'autorisation d'emmener le suspect.

Ils chargeront Murphy à bord d'une berline noire garée non loin de là et disparaitront.

Une réussite spéciale en Trouver Objet Caché permettra de remarquer que l'aile de la berline est largement enfoncée (c'est le résultat de l'accident survenu à Innsmouth, voir plus loin).

Les hommes en noir

Ces trois hommes sont chargés de la sécurité au sein du Laboratoire Gamma, à Innsmouth. Jugés responsables de la fuite des trois fuyards, ils ne reculeront devant rien pour récupérer leurs prisonniers.

Le meneur du groupe est Jonas Pitt, un ancien soldat d'élite reconverti dans les missions spéciales pour le compte de Mr Drew. Pitt, a pour son chef et son pays une loyauté indéfectible, et préfèrera mourir que de faillir à sa mission. Il peut apparaitre comme un homme poli et affable qui tâchera d'obtenir ce qu'il veut par la méthode douce, mais s'il n'arrive pas à ses fins par ce biais, il pourra recourir à des techniques moins fines.

Pitt est un homme longiligne et musculeux, aux cheveux bruns coupés très courts et au profil aquilin. Il est vêtu d'un costume trois pièces strict et d'un pardessus sombre.

Ses deux acolytes s'appellent Darrien Cleverson et James Wheelan. Ce sont deux hommes de main obéissant à une rigueur toute militaire, et qui nourrissent pour leur chef un mélange de respect et de crainte.

Cleverson est un homme courtaud et trapu, rompu aux techniques du combat au corps-à-corps. Son crâne dégarni laisse entrevoir un réseau de cicatrices qui court jusque sur le haut du crâne.

Wheelan est un homme de grande taille, aux épaules voutées et aux tempes grisonnantes. C'est un ancien tireur d'élite des marines, qui exerce à présent ses talents pour Mr Drew.

Les trois hommes étaient sur la piste de Murphy, mais leur intervention tardive leur fait craindre que Murphy ait parlé à son ou ses anciens compagnons.

Pitt ordonnera à Wheelan de surveiller étroitement les investigateurs tandis qu'il ramène le militaire au Laboratoire Gamma.

Dès que les investigateurs commenceront à enquêter de façon un peu trop poussée, Pitt se décidera à prendre à leur encontre des mesures draconiennes.

Lucas Mackey

Parmi les quelques mots prononcés par Murphy, les investigateurs auront sans doute remarqué l'un d'entre eux : L'Ecossais. Ce nom les amènera peut-être à s'intéresser à leur vieil ami Lucas Mackey.

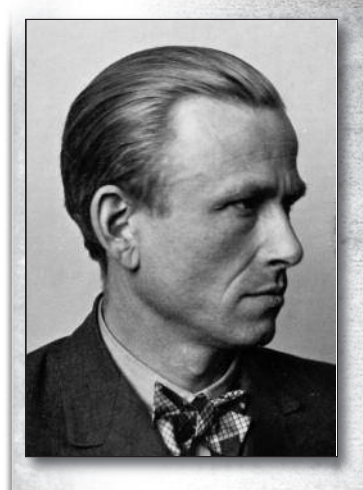
Des appels ou visites au Département du Trésor se heurteront à une réponse invariable : Mr Mackey n'est pas joignable actuellement, et ses activités sont confidentielles.

Par contre, si les investigateurs ont l'idée de chercher dans les journaux récents, ils pourront, grâce à un test de Bibliothèque -20% réussi, mettre la main sur un article de journal digne d'intérêt (voir l'Aide de jeu : retour n°2).

Accident Mortel sur la route de Newburyport
Le vagabond percuté trouve la mort

Arkham. C'est dans la nuit de lundi à mardi qu'un accident tragique a eu lieu sur la route reliant Newburyport à Arkham. Un homme, visiblement un vagabond, a été percuté par le véhicule de M. Pherson, un visiteur de commerce qui se rendait à Arkham pour affaires. La victime, transportée d'urgence au centre médical d'Arkham, est mort de ses blessures sans avoir eu le temps de dévoiler son identité. Les policiers ont auditionné Mr Pherson qui n'a pas été inquiété. Le vagabond, aux dires de la police, se déplaçait de façon incohérente et la responsabilité du chauffeur ne saurait être mise en cause. Le détective Harden a ajouté que la victime semblait souffrir d'une maladie dégénérative, qui pourrait expliquer son comportement.

Aide de jeu : Retour n°2 : article de journal de l'Avertisseur d'Arkham



Mr Pitt

38 ans

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	55

Compétences

Athlétisme	50 %
Baratin	70 %
Comptabilité	25 %
Conduite	65 %
Discrétion	50 %
Droit	20 %
Ecouter	65 %
Mythe de Cthulhu	10 %
Persuasion	85 %
Pister	65 %
Premiers soins	25 %
Psychologie	60 %
Sciences Occultes	20 %
Se Cacher	50 %
Trouver Objet Caché	75 %

Combat

- Bagarre 60 %
  Dégâts 1D3+Impact
- Arts Martiaux (lutte) 65 %
  Dégâts Spéciaux
- Revolver .45 75%
  Dégâts 1D10+2

Darrien Cleverson

34 ans

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	50

Compétences

Athlétisme	60 %
Baratin	35 %
Comptabilité	20 %
Conduite	70 %
Discrétion	50 %
Droit	20 %
Ecouter	60 %
Persuasion	35 %
Pister	45 %
Premiers soins	30 %
Psychologie	35 %
Se Cacher	50 %
Trouver Objet Caché	55 %

Combat

- Bagarre 70 %
  Dégâts 1D3+Impact
- Arts Martiaux (lutte) 70 %
  Dégâts Spéciaux
- Revolver .45 60%
  Dégâts 1D10+2
- Mitraillette Thompson 45 %
  Dégâts 1D10+2

James Wheelan

42 ans

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	30 %
Baratin	45 %
Conduite	45 %
Discrétion	65 %
Droit	15 %
Ecouter	55 %
Persuasion	35 %
Pister	45 %
Premiers soins	25 %
Psychologie	25 %
Se Cacher	70 %
Trouver Objet Caché	70 %

Combat

- Bagarre 60 %
  Dégâts 1D3+Impact
- Arts Martiaux (lutte) 50 %
  Dégâts Spéciaux
- Revolver .45 50%
  Dégâts 1D10+2
- Fusil 30-06 85 %
  Dégâts 2D6+4

Pistes possibles

La Police

Les policiers d'Arkham n'accordent pas une grande importance à cette histoire d'accident. Pour eux, l'affaire est simple : un vagabond s'est saoulé à l'alcool frelaté et a été percuté par un honnête citoyen.

L'inspecteur Luther Harden accordera quelques minutes aux investigateurs s'ils réussissent un test de Baratin. Il se contentera d'indiquer que la voiture a été évacuée par une dépanneuse et que son propriétaire s'est installé à l'Hôtel Tilden Arms.

Le blessé a été évacué à l'hôpital mais il est mort durant le transport. Son identité n'est pas connue.

Mark Pherson

Mark Pherson, le chauffeur responsable de l'accident de Lucas Mackey, est toujours en ville. Sa voiture, endommagée dans l'accident, est en cours de réparation, et il sera assez facile de retrouver sa trace. Il loge en attendant au Tilden Arms.

Pherson est un homme entre deux âges, au teint pâle et aux traits tirés. Visiblement, son accident l'a considérablement ébranlé. Un test de Psychologie réussi permettra de remarquer que Pherson est un homme naturellement anxieux, que l'accident a rendu complètement insomniaque.

Le représentant racontera l'accident d'un ton saccadé, en s'interrompant à de nombreuses reprises pour souligner frénétiquement que « ce n'est pas sa faute ». Il indiquera n'avoir vu le vagabond qu'au dernier moment, car celui-ci a surgi sur la route comme un dément. Quand il est sorti de la voiture, il s'est vite rendu compte que les blessures étaient graves. Le corps de l'homme était déformé par le choc et ensanglanté. Le malheureux se tordait de douleur en poussant des hurlements abominables. Heureusement, un autre véhicule circulait derrière lui et a pu témoigner en sa faveur.

Si on lui pose la question, le représentant se souviendra que les vêtements de l'homme étaient vieux et sales, visiblement trop grands pour lui (Mackey les avait volé dans une ferme isolée).

L'Hôpital

A l'Hôpital, le personnel se souviendra bien de l'arrivée du corps du vagabond. En effet, celui-ci était dans un état si abominable que certains infirmiers aguerris en ont rendu leur diner.

Aller au-delà de ces informations de base requiert une accréditation médicale ou l'autorisation de la police locale. Un test de Baratin réussi permettra d'apprendre que c'est le docteur Lester Hugues qui s'est chargé de l'autopsie du corps.

Si les investigateurs peuvent justifier de leur présence, ils pourront souhaiter voir le corps. Un test de Baratin -20% pourra également leur permettre d'accéder à la morgue de l'Hôpital. Un bon moyen d'y accéder est de faire croire à la disparition d'un proche qui serait peut-être le vagabond tué. Décrire sommairement Lucas Mackey pourra annuler le malus de 20% au test de Baratin.

Une fois à la morgue, les investigateurs auront la surprise de voir que le corps du vagabond n'est pas plus dans son tiroir. Après vérification, les registres n'indiquent pourtant pas de sortie. Le personnel en place réalisera bien vite que les rapports d'autopsie ont également disparu. Il semble que le vagabond se soit volatilisé.

La disparition du corps est l'œuvre de Mr Pitt. Celui-ci jouit d'un réseau de contacts dans la police et les hôpitaux, et l'un de ces contacts lui a signalé cet accident étrange. Pitt s'est rendu à l'hôpital et a reconnu Mackey. Ses hommes ont embarqué le corps tandis que l'agent convainquait par des menaces voilées le Docteur Hugues de lui remettre ses rapports d'autopsie et d'oublier ce qu'il avait vu. Mr Pitt est un homme très convainquant.

Rencontrer le Docteur Hugues n'avancera pas plus les investigateurs. L'homme niera avoir examiné le corps du vagabond. Un test de Psychologie réussi permettra de réaliser que le docteur est terrifié. Ses mensonges désespérés seront la seule réponse que les enquêteurs obtiendront.

Toutefois, un test de Volonté permettra aux investigateurs de rencontrer un infirmier présent cette nuit-là. Ce dernier indiquera qu'en finissant son service, il a aperçu une berline noire stationnée derrière la morgue. Il n'a vu personne à proximité.

Innsmouth

La nouvelle Innsmouth

L'encadré des deux pages suivantes reprend synthétiquement les éléments du Guide d'Innsmouth présenté dans cet ouvrage, en notant les principaux changements qui sont survenus depuis le Raid.

Comme on peut s'en rendre compte, nombre de bâtiments sont à présent désertés, voire détruits, et les éléments rénovés se comptent sur les doigts d'une main.

Principaux changements

Nouvelle Municipalité

La municipalité tenue par les hybrides a été balayée par l'armée américaine. Les agents du gouvernement ont placé des humains supposés dignes de confiance à la tête d'Innsmouth, sous la supervision de contrôleurs régulièrement mandatés par le Trésor. Lucas Mackey, avant l'apparition de ses troubles psycholo-



Index du guide d'Innsmouth (Après la chute)

Les taudis de la rive nord

101 Vide

102 Population chinoise

103 La vieille église méthodiste Asbury : en ruine et désertée.

104 Church Street Green et le monument aux morts de la Guerre de Sécession.

105 Des ruines avec un souterrain : entrée typique du réseau de souterrains des contrebandiers. Hybrides du Culte Profond.

106 Des ruines diverses : maisons délabrées. Population d'immigrés clandestins chinois.

Old Town Square et New Church Green

201 Old Town Square

202 La Prison d'Innsmouth. Un nouveau shérif a été nommé : Josh Lovren, un homme de 50 ans, bedonnant, corruptible et corrompu par Mr Pitt. Il se contente de rester à la prison.

203 L'ancienne maison de Rowley Marsh. Vide et vandalisée. Rowley Marsh figure parmi les hybrides prisonniers à la Conserverie, ainsi que son fils Ralsa.

204 L'église St John : abandonnée et en ruine.

205 Les bureaux du Courrier d'Innsmouth : ont brulé complètement lors du Raid.

206 Les jardins du Centre Green.

207 Le Centre Green.

208 Ruines de l'église Congrégationaliste d'Innsmouth : détruite pendant le raid.

209 Bâtiment rénové : accueille une partie du personnel du Centre Green.

210 La Banque de la marine marchande des Indes : étrangement épargné. Musée maritime qui contient un fétiche à l'image de Nyarlathotep.

211 Le cimetière de Christchurch : condamné. Tombes d'Obed Marsh et d'Ephraim Waite ; nombreuses tombes d'hybrides.

212 Le cimetière de Church Street : le plus ancien des lieux de sépultures d'Innsmouth ; aucune tombe d'hybride.

213 L'Hôtel de ville d'Innsmouth : salle de réunion et archives. Eustis Elliot est toujours une secrétaire de mairie grincheuse, veuve qui plus est.

214 L'église de la Foi Baptiste. Vide.

Les vieux quartiers résidentiels

301 Vide.

302 Ruines du Manoir des Marsh. Jardin impeccable, dont s'occupe toujours Lester Davis.

303 La demeure du vieil Ephraim Waite : désertée, protégée magiquement ; deux grimoires : les *Manuscrits Pnakotiques* et le *Savoir des Abysses*.

304 L'ancienne maison de Sebastian Marsh : récupérée et réhabilitée par Sean O'Driscoll.

305 Le domicile de Thomas Waite : humain, propriétaire de la quincaillerie Waite.

306 L'ancienne maison de Warren Billingham : Récupérée par la famille Gorton, famille d'humains dégénérés. Rich le père, Mike le fils.

Les quartiers résidentiels du nord

401 La maison de Cynthia Jenckes Gilman : humaine dont les enfants ont été emmenés loin d'elle par les militaires. Son mari, un Profond, a survécu au raid et revient parfois ici pour honorer son épouse.

402 Le clan Quentin Averill : Quentin le menuisier, à présent impotent ; son fils Joseph, chauffeur routier haineux, et sa famille ; ils ont capturé Ralsa Marsh et son père après le raid et le séquestrent dans la conserverie. Joseph est devenu un tortionnaire effroyable et sadique.

403 La maison de Lester Davis : ancien jardinier des Marsh ; empathie mystérieuse avec les plantes. Il s'occupe des espaces verts du Centre Green.

404 Le château d'eau et la station de pompage. Restaurés.

405 La demeure de William Henry Parker III : vide, mais en bon état. Contient toujours une copie du Texte de R'lyeh.

406 L'ancienne maison des Gorton : Scott, fâché avec le reste de la famille, y est installé avec une meute de chiens. Il pourra donner des informations sur sa famille contre quelques pièces.

407 L'hospice municipal : nombreux vagabonds. Certains sont d'anciens employés de la conserverie O'Driscoll, mis à la porte dernièrement et sans ressources.

Le quartier commerçant et les usines situées le long du fleuve

501 L'ancienne raffinerie Marsh : détruite pendant le raid.

502 La gare de chemin de fer : voie ferrée abandonnée vers Rowley, pont sur la rivière.

503 La caserne des pompiers : pompiers humains.

504 Des usines désertées et en ruine : vides, mais certaines en si mauvais état qu'elles en deviennent dangereuses.

505 Des entrepôts délabrés et abandonnés : vides.

506 Pont rénové : traverse Washington Street.

507 Les conserveries de poisson : principales sources d'emploi d'Innsmouth. Certaines ont été reprises par des investisseurs (Rourke et O'Driscoll). La conserverie Rourke tourne au ralenti.

Les quartiers résidentiels du sud

601 Ervin et Millie Padgett, un couple normal.

602 La famille de Bernard Slocum : humain et sa famille. A présent maire de la ville. Sa fille est morte suite à son viol par des hybrides, et Bernard est tombé dans une folie vengeresse.

603 L'école : une institutrice avenante, Ellen Werman.

604 Eliot Street Green.

605 Le bar-grill The Garden : taverne. Le propriétaire Victor Obrecht, humain mais néanmoins criminel, que Mr Drew tient par son passé. Certaines « interceptions » ont eu lieu ici.

606 La famille Garrison : une famille accueillante, aux enfants épanouis.

607 Daniel Mowry : membre de la municipalité, ouvrier travaillant dans la conserverie O'Driscoll, humain.

608 Ancienne maison du Docteur Bloom : est restée en l'état depuis la mort du vieil homme.

609 Le mémorial Obed Marsh : vandalisé, il est éparpillé à terre.

610 Otis Fuller, fossoyeur fou à lier, possède de la dynamite.

611Transformateur électrique. Rénové.

612 La maison des Dean : un couple d'humains, qui a caché des hybrides pendant le raid. Craignent les autres humains qui traquent les hybrides.

Le nouveau quartier marchand

701 Town Square

702 L'épicerie First national : a rouvert très récemment. Nouveau gérant, Liam McCloskey, un jeune garçon débonnaire.

703 L'Hôtel Gilman : partiellement rénové, racheté par la famille Stenton.

704 Le Café d'Innsmouth : fermé.

705 Le Drugstore Eliot : en ruine, pillé.

706 La Compagnie de Distribution des Produits de la Mer O'Driscoll : reprise par des membres de la pègre irlandaise d'Arkham, juste au cas où.

707 Les bureaux de la Compagnie de Raffinage Marsh : vidés par les agents du trésor.

708 L'épicerie Waite : tenue par Thomas Waite ; vente d'alcool.

709 L'église unitarienne d'Innsmouth : décapitée et désertée ; les registres de l'église existent toujours.

710 Marsh Street Green.

711 Le cimetière de la Rédemption : quelques tombes d'hybrides ont été profanées.

712 La station-service d'Innsmouth : gaz, bois, charbon ; Bernard Slocum a repris la station après l'arrestation de Martin, l'ancien propriétaire hybride.

713 Ancienne maison de Moira Pierce : cette femme hybride est détenue par les humains à la Conserverie.

714 La Compagnie Electrique d'Innsmouth : bureaux.

Les taudis de la rive sud

801La maison d'Abraham Southwick : humain, enfin débarrassé de son épouse.

802 Des hangars en brique et en pierre : abandonnés, peuvent renfermer d'étranges cargaisons oubliées.

803 La maison de Joe Sargent : vide. Sargent est mort pendant le raid.

Le port

901 Les vieux quais : pourris, désertés.

902 La digue de pierre.

903 Des cabanes de pêcheurs : Dewey Smith, humain qui ne se doute toujours de rien. Quelques pêcheurs humains.

904 Le vieux phare : en ruine, ossements d'origine inconnue.

905 Le bureau des douanes : en apparence fermé et abandonné. Au sous-sol, le Laboratoire Gamma.

906 Le vieux chantier naval Martin : isolé par des biologistes de l'armée venus étudier les arthropodes voraces.

907 Détruit

908 Détruit

Les alentours de la ville

1001 Le cimetière de South Woods : nombreuses tombes d'hybrides.

1002 Des fermes isolées : désertées.

1003 D'autres fermes : habitées par des gens craintifs.

1004 Annie Pernell : femme très myope, armée d'un fusil ; possède plusieurs numéros du Courrier d'Innsmouth.

1005 Vide

1006 Nick Casper : trappeur (statistiques).

1007 La voie de chemin de fer abandonnée : vers Rowley.

1008 La décharge municipale.

1013 Le réseau souterrain des contrebandiers : tunnels en partie effondrés conduisant d'une crique vers des maisons de la côte nord



giques, était cet agent de liaison. Il n'a pour l'instant pas été remplacé.

Le maire est à présent Bernard Slocum, un humain qui, malheureusement, a perdu l'esprit suite à la mort de sa fille, violée par des hybrides et qui s'est suicidé après la naissance de son enfant monstrueux.

Les conseillers municipaux sont Mr Padgett, Mr Daniel Mowry, Mr Joseph Averill et Mr Sean O'Driscoll (un nouveau venu).

Les membres du conseil municipal sont en fait à la tête d'une entreprise vengeresse qui s'est juré de faire payer aux hybrides des années de maltraitance. Après le raid, nombre d'hybrides se sont réfugiés dans les souterrains ou dans les caves des maisons. La population humaine s'est alors lancée dans une véritable chasse et séquestre depuis des hybrides dans la conserverie de poissons O'Driscoll.

Celui-ci, un immigré irlandais, appartient à la mafia d'Arkham, spécialisée dans le trafic d'alcool (voir *Innsmouth Connection* pour plus de détails). O'Driscoll est un homme de Danny O'Bannion qui, à la suite de l'épisode « *Innsmouth Connection* » (nous partirons du principe que cet épisode a eu lieu, que les investigateurs y aient participé ou pas), cherche un nouveau port capable d'accueillir ses activités illégales. Le raid ayant nettoyé Innsmouth de la présence hybride, ce village pourrait être une possibilité intéressante, malgré la présence militaire.

Grâce à ses appuis politiques, O'Bannion a obtenu que l'un de ses hommes reprenne la conserverie de poissons Billingham. Cette reprise, synonyme d'emploi, fut accueillie favorablement par le Trésor qui supervise l'évolution d'Innsmouth.

Sans le savoir, O'Driscoll a mis la main sur une mine d'or. En effet, il a découvert bien vite à quelles exactions les humains d'Innsmouth se livraient sur les hybrides, et il les a forcés à accepter un marché : amener les hybrides à la conserverie et les y faire travailler contre une rémunération modeste…versée à leurs tortionnaires humains. Il va sans dire que le poisson est passé au second plan, cachant des activités plus lucratives mais moins avouables.

Au fil du temps, O'Driscoll se trouva par hasard, lors d'une reconnaissance sur le port, en contact avec les membres du laboratoire secret de Mr Drew. Les affreux étant faits pour s'entendre, il leur fournit depuis, à grand prix, du sang d'hybride pour leurs expériences. Mais les horreurs ne s'arrêtent pas là. La nuit tombée, quelques humains se faufilent vers la Conserverie pour y torturer les hybrides prisonniers. Les victimes se sont changées en bourreaux barbares.

Le Centre Green

Le centre Green est un bâtiment flambant neuf érigé en lieu et place de l'ancien temple de l'Ordre Esotérique de Dagon. Il est composé d'un bâtiment principal élevé d'un étage, ainsi que de deux ailes apposées à la perpendiculaire de l'édifice principal. Les ailes possèdent également un étage.

Les ailes sont percées de nombreuses fenêtres, pourvues de barreaux de fer (RES 30). Les portes d'accès sont renforcées de plaques de métal.

Autour du bâtiment a été élevé un mur d'enceinte en pierre, mesurant quelques cinq mètres de haut. Il est interrompu par un unique portail en fer forgé, fermé tous les soirs. A l'intérieur, l'ancien New Church Green a été englobé et réhabilité, et présente à présent un visage fleuri et accueillant. Pendant la journée, les jardins sont remplis de pensionnaires.

Le bâtiment principal accueille l'administration du Centre, ainsi que les laboratoires d'étude. Des salles de réunions et d'archives ont également été aménagées. Un petit contingent de militaires veille à la sécurité du Centre, mais ne fait que peu de cas des éventuels troubles qui pourraient survenir à Innsmouth.

Le personnel du Centre est sensé loger dans des bâtiments restaurés en même temps que le Centre. Concrètement, nombreux sont ceux qui se sont installés hors de la ville, qu'ils rejoignent en voiture.

Les militaires logent tous au sein même du Centre, dans les quartiers prévus à cet effet. Les équipes de sécurité sont relevées toutes les semaines par d'autres troupes venues de Boston.

L'essentiel du personnel officiant ici, tout comme la plupart des patients d'ailleurs, sont des militaires ou des civils employés par l'armée. Une immense majorité sont des volontaires, attirés à Innsmouth par un véritable projet d'aide aux vétérans, mais également par des soldes beaucoup plus conséquentes qu'ailleurs.

Le Bâtiment Principal

Le bâtiment principal étire ses murs blancs immaculés d'Est en Ouest. Cet édifice massif a été à moitié enterré, utilisant pour cela le vide laissé par les fondations du temple de l'Ordre Esotérique.

Le Centre Green est dirigé par le Docteur Ernst Vollner. Cet homme de 62 ans est un immigré allemand extrêmement compétent, profondément humaniste. Il a été volontaire pour diriger le centre, conscient des ravages que peuvent effectuer les guerres sur l'esprit humain. Ses origines le rendent toutefois fort peu populaire à la fois chez les médecins et les patients, et il passe le plus clair de son temps dans son bureau ou à participer aux recherches dans le laboratoire situé à l'étage. Il inspecte parfois les ailes durant la nuit, ce qui ne fait qu'aggraver les préjugés à son encontre.

Vollner est un homme de grande taille, aux cheveux gris épais et au visage d'aigle. Il parle d'une voix douce, teintée d'un accent prononcé. Il ne s'énerve jamais, gardant en toute occasion un comportement exemplaire.

Eléments du Bâtiment principal

Rez-de-chaussée

1 **Poste de contrôle** : c'est un poste de garde confortable, protégé par une vitre et une porte blindées. Deux gardes s'y trouvent en permanence.

2 **Quartiers des gardes** : ces quartiers d'apparence militaire contiennent quelques lits superposés, un bloc sanitaire et un coin repos agrémenté d'une table et de quelques chaises.

3 **Réfectoire** : c'est une grande salle dans laquelle le personnel prend ses repas.

4 **Salle de repos** : salle confortable, utilisé par les médecins et les infirmiers pendant leur pause.

5 **Bureau administratif** : ce bureau est régenté par Hank Loomveld, un vieux militaire bougon à l'organisation infaillible. Toutes les informations concernant les entrées, sorties, ainsi que tous les documents relatifs au Centre passent entre ses mains. Les rapports médicaux ne se trouvent pas ici.

6 **Archives** : c'est ici que Loomveld conserve les archives du Centre.

7 **Lingerie** : cette salle contient la réserve de linge de toilette et de lit du Centre. Un escalier permet d'accéder au sous-sol, où sont effectuées les lessives. Margaret Commings, 42 ans, est la responsable de la blanchisserie. Elle est assistée de Lisa Quend, 20 ans, et Bettany Kilorgan, 22 ans.

8 **Salle de réunion** : cette salle sert de lieu de réunion pour les médecins chefs des deux ailes et de Vollner, qui se réunissent habituellement une fois par jour, en soirée.

9 **Cuisine** : cette grande cuisine prend en charge tous les repas servis au Centre. James P. Wilgan est le chef-cuistot. Il est assisté d'un nombre variable de mitrons (entre 3 et 6).

1er Etage

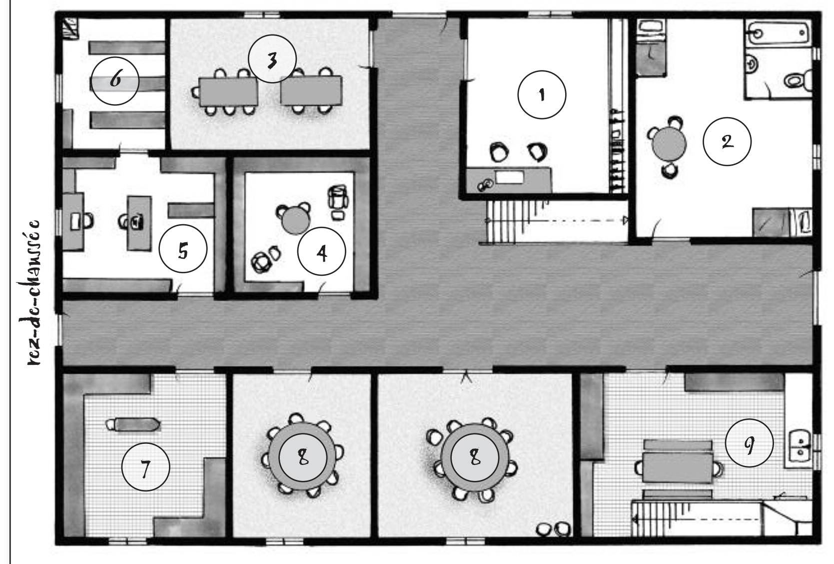
1 **Cellule** : cette cellule capitonnée accueille un hybride capturé à Innsmouth durant le Raid. Il est la plupart du temps placé sous sédatif.

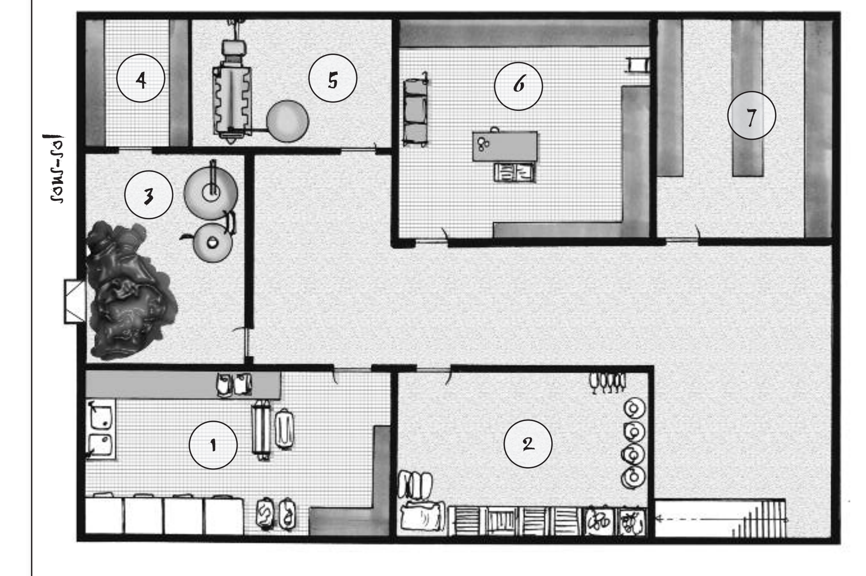
2 **Laboratoire d'analyse** : ce grand laboratoire est doté de tout le matériel nécessaire à l'étude du phénomène d'hybridation. Deux chercheurs, Michel Gohien, un français de 45 ans, et Aaron Lovren, 38 ans, mènent les travaux, en collaboration avec le Docteur Vollner. Les deux hommes sont des rats de laboratoire, passionnés par leurs recherches, pour l'instant peu fructueuses.

3 **Bureau de Vollner** : le bureau du Docteur Vollner est une pièce froide aux murs garnis d'ouvrages médicaux. Les fiches des cas sensibles sont conservées dans un compartiment du grand bureau. Le compartiment est fermé à clé, mais la serrure n'est pas bien résistante. Un test de Serrurerie réussi suffira à l'ouvrir. Parmi les fiches conservées, on pourra trouver celle de Murphy et celle de Mackey.

Centre Green - Bâtiment principal







L'Aile Alpha et beta : rez-de-chaussée

Aile Alpha : rez-de-chaussée

2

3

1

WC

Aile Beta : rez-de-chaussée

2

3

1

4

WC

4

L'Aile Alpha et beta : étages

Aile Alpha : Etage

4

5

7

WC

1

2

3

6

Aile Beta : Etage

2

3

6

1

WC

5

7

4



Scénarios

4 Réserve : contient des fournitures et du matériel médical.

5 Quartiers des chercheurs : les chercheurs, pour des questions de sécurité, résident en permanence au Centre. Leurs quartiers comportent une chambre, un petit bureau et un minuscule cabinet de toilette.

6 Appartement de Vollner : Comprend une chambre, un cabinet de toilette.

7 Quartiers des surveillants : ces quartiers d'apparence militaire contiennent quelques lits superposés, un bloc sanitaire et un coin repos agrémenté d'une table et de quelques chaises. Deux gardes s'y trouvent en permanence, et font des rondes régulières à l'étage.

8 Salle de réunion : elle est utilisée comme réfectoire par les chercheurs et Vollner.

CAB : cabinet de toilette : sanitaires communs.

Le Sous-sol

1 Blanchisserie : c'est là que sont effectués les travaux de lavage.

2 Réserve : contient les denrées alimentaires.

3 Chaudière : responsable du système de chauffage du Centre, elle est insuffisante. Le Centre est par conséquent froid. Elle fonctionne au charbon, et c'est Henry Clay, un ancien militaire borgne, qui s'en occupe.

4 Outillage : contient l'outillage nécessaire à l'entretien de la chaudière et de groupe électrogène.

5 Groupe électrogène : générateur de secours du Centre Green.

6 Réserve : contient du matériel médical.

7 Réserve pharmaceutique : contient les réserves pharmaceutiques du centre. La porte est blindée et seuls les médecins-chefs possèdent la clé.

L'Aile Alpha : EMS

La partie médicale du Centre Green consiste en un département de soins d'urgence (ouvert à tous) l'EMS (Emergency Medical Service) au rez-de-chaussée, et d'un service accueillant les vétérans du raid à l'étage. Un département spécialisé en orthopédie s'y trouve, qui confectionne des prothèses et aide les mutilés à retrouver une vie (presque) normale.

L'Aile est placée sous la responsabilité du Docteur Julian Lewis. Agé de 45 ans, ce médecin militaire possède une grande expérience des batailles et a combattu durant la Grande Guerre. C'est un médecin compétent, mais malgré son expérience, les horreurs d'Innsmouth commencent à avoir une influence néfaste sur sa Santé mentale.

Lewis, âgé de 45 ans, est un homme de petite taille, aux cheveux d'un noir d'encre et aux sourcils broussailleux. Il est agité de tics nerveux, ce qui ne le rend pas très rassurant pour les patients. C'est toutefois un chirurgien hors pair, très concerné par sa tâche.

L'EMS (les urgences) est dirigé par un médecin militaire, le Capitaine Rowan Sanders. Cet homme émacié de 37 ans, qui porte de petites lunettes à monture d'écaille, possède une énergie exceptionnelle. Constamment sur la brèche, il semble être en permanence présent dans son aile. Son entente avec Lewis est cordiale. Au mieux.

Le laboratoire de prothèses est occupé par le Docteur William Porter, 34 ans, un spécialiste britannique visionnaire, au crâne chauve et aux yeux protubérants. Ses créations donnent parfois froid dans le dos. Malgré son apparence ambigüe, il n'est pas hybride.

Rez-de-Chaussée

1 Salle commune : fonctionnelle et surchargée de lits et de brancards, elle sert aussi de réfectoire. C'est là que se traitent l'essentiel des urgences.

2 Infirmerie : contient les vestiaires et le matériel médical.

3 Bureau de Sanders : un fouillis de papiers et de matériel.

4 Salles d'opération : dotées d'un matériel de chirurgie de qualité.

C : Chambres. Contiennent habituellement 3 ou 4 lits.

1er Etage

1 Laboratoire d'orthopédie

2 Salle de chirurgie

3 Salle de chirurgie

4 Réserve : contient du matériel médical.

5 Salle principale : sert également de réfectoire.

6 Bureau du médecin-chef. Contient les dossiers des patients actuellement à l'étage.

7 Salle de repos du personnel : contient également les vestiaires.

L'Aile Beta : Département psychiatrique

L'aile Beta consiste en un service psychiatrique spécialisé dans les désordres psychologiques post-traumatiques. Il peut accueillir des patients plus ou moins atteints et plus ou moins dangereux.

Le service psychiatrique est dirigé par le Docteur Duncan Trelawnee, un grand échalas aux allures de cigogne, âgé de 34 ans. Trelawnee est un psychiatre brillant, qui fait des miracles au sein de l'unité accueillant les traumatisés d'Innsmouth.

Rez-de-Chaussée

1 **Salle commune** : fonctionnelle et confortable, elle est dotée d'un billard et de nombreuses tables. Elle sert également de réfectoire.

2 **Bureau de Trelawnee** : propre et impeccablement rangé. Les dossiers des patients sont sous clé, dans un secrétaire facilement crochetable (Serrurerie +10%).

3 **Infirmerie** : contient les vestiaires et le matériel médical.

4 **Salle d'entretien** : c'est dans cette pièce aux murs pastel qu'ont lieu les évaluations psychiatriques et les entretiens.

C : **Chambres.** Contiennent habituellement 2 lits.

1er Etage

1 **Infirmerie.** Un agent de sécurité y est posté en permanence, en plus des infirmiers et médecins.

2 **Salle aux électrochocs** : cette méthode est utilisée dans de nombreux cas.

3 **Salle d'évaluation** : grand bureau dans lequel ont lieu les évaluations psychiatriques.

4 **Réserve** : contient du matériel médical et la pharmacie de l'Aile Beta.

5 **Salle principale** : sert également de réfectoire.

6 **Bureau des psychiatres** : sert à la fois de bureau, de salle de réunion et de bibliothèque de référence.

7 **Salle de repos du personnel** : contient également les vestiaires.

Obtenir des informations dans le Centre Green

Avec un peu de diplomatie (et quelques tests de Baratin ou Persuasion réussis) les investigateurs pourront convaincre Trelawnee de leur livrer quelques informations sur Murphy et Mackey. Le docteur se montrera très affecté par la nouvelle de leur « rechute », et laissera les enquêteurs en plan pour aller de ce pas informer le médecin-chef, le Docteur Vollner. Il reviendra quelques minutes plus tard, pâles comme un linge, et s'excusera platement de les avoir abandonnés ainsi.

Il concèdera que Murphy et Mackey ont bien été accueillis au sein du centre Green, mais qu'ils ont été jugés guéris et renvoyés chez eux il y a plusieurs semaines.

Il n'a pas eu de nouvelles depuis, mais ne s'attendait pas à en recevoir.

Les détails du dossier sont confidentiels, et seule une effraction pourra permettre aux investigateurs de mettre la main dessus.

Si tel est le cas, ils pourront apprendre de quoi souffraient Murphy (paranoïa aigue et affabulations) et Mackey (tendances suicidaires).

Un test de Médecine réussi permettra de déterminer que les médications notées dans les dossiers médicaux semblaient adaptées à leur cas.

Amos Humphries

Un test de Trouver Objet Caché pourra permettre aux investigateurs de remarquer dans les couloirs du Centre Green un ancien sous-marinier. Celui-ci a passé quelques temps au centre comme pensionnaire, et il a été par la suite engagé comme homme à tout faire au sein du Complexe Green.

Parler à cet homme réclame un test de Baratin réussi. Humphries apparait comme infiniment reconnaissant aux médecins du Centre, qui l'ont débarrassé de ses cauchemars chroniques. Si les investigateurs insistent pour lui parler à l'extérieur du Centre, il deviendra très agité, et finira par avouer qu'il ne sort jamais du Centre. Un test de Psychanalyse réussi permettra de déterminer que Humphries souffre sans doute d'agoraphobie (la peur des espaces découverts).

Toutefois, le centre dispose de nombreux locaux destinés à l'entreposage de diverses fournitures, et Amos pourra les y conduire pour parler librement.

Il indiquera bien connaitre Murphy, qui était un solitaire qui avait une tendance prononcée à voir le mal partout. Il a quitté le Centre il y a un mois environ, mais Humphries ignore où il a pu aller. N'ayant aucune famille, Murphy était du genre à finir vagabond.

Il se souviendra également de Lucas Mackey, l'agent du Trésor. C'était un homme jovial et avenant, qui semblait n'avoir aucune raison particulière de séjourner au Centre (Mackey souffrait en fait de pulsions suicidaires et d'un trouble de l'équilibre nécessitant une médication à forte dose).

Humphries réagira très mal si les investigateurs avancent des hypothèses de mauvais traitements ou de manipulations sur des sujets humains. Rien de tel, selon lui, ne se produit ici.

Un test de Psychologie permettra de remarquer que cette question le rend mal à l'aise. Si on mentionne le nom de Vollner, il froncera les sourcils et se contentera de marmonner : « Vollner est un grand médecin ».

Cela devrait éveiller les soupçons des investigateurs.

Car c'est bien là le but de Humphries.

Humphries est un homme de 28 ans, qui en parait dix de plus. Son visage est couturé et son front commence à se dégarnir. Il a des cernes sombres sous les yeux et ses traits sont tirés. Il jouit toutefois d'une belle stature.

Humphries est en réalité un agent de la cellule Gamma infiltré dans le Centre Green. Il a été

recruté par Mr Drew peu après le Raid, durant lequel il s'est signalé par une maitrise exceptionnelle et une dévotion qui lui a valu les félicitations de l'Etat Major (l'investigateur présent à bord du sous-marin pourra se rappeler de ses actes de bravoure).

Amos travaille en étroite collaboration avec Sealand, qui lui fournit des solutions médicamenteuses destinées à inhiber les tendances psychologiques des sujets sélectionnés. Ces derniers sont alors jugés guéris et mis à la porte du Centre. Dans tous les cas, ce sont des hommes sans attaches, dont les tendances suicidaires rendaient plausibles une disparition. Neuf sujets ont d'ores et déjà été sélectionnés de cette façon, et deux autres cas sont actuellement en approche.

Humphries ne souffre absolument pas d'agoraphobie, et se sert de cette soi-disant phobie pour cacher ses déplacements nocturnes entre le Centre et le Laboratoire Gamma.

Il est secondé au centre par l'infirmière Jessie Kilmorie, qui se charge le plus souvent des injections au sein de l'aile Beta. Ce sont les deux seuls membres de la cellule Gamma à opérer au centre.

Gerald Jones

Il n'y a qu'un indice à obtenir dans l'aile Alpha : un habitant d'Innsmouth a été heurté par la berline des hommes de Mr Pitt lors de l'évasion des trois hommes du Laboratoire Gamma. Cet homme se nomme Gerald Jones. Il est dans un état grave, et est hospitalisé au centre. Cependant, il pourra indiquer qu'il a aperçu trois hommes (Mackey, Murphy et un troisième larron) se glisser hors du quartier des docks à moitié nus, et qu'une grosse voiture noire a débouché peu après. Le véhicule roulait à vive allure et l'a percuté en faisant une embardée. Le conducteur ne s'est pas arrêté. Il n'a pas eu le temps d'en voir plus.

Il parviendra à situer la scène près des anciens bureaux de douane.

Il n'y a finalement pas grand-chose à apprendre dans le Centre Green, même si celui-ci pourra paraître au premier abord être un lieu suspect.

Les agents de Mr Drew y sont installés de façon discrète, et aucune de leurs opérations (des piqures, la majeure partie du temps) n'apparait sur les registres.

Aucune mention ne sera faite d'éventuels signes d'hybridation chez Murphy ou Mackey.

Dans la ville

En interrogeant les membres de la population humaine d'Innsmouth, les investigateurs pourront avoir accès à des informations et rumeurs diverses et variées.

Le gardien puisera dans les personnages humains décrits dans le guide d'Innsmouth pour déterminer qui fournit telle ou telle rumeur. Il recourra notamment aux personnages préalablement rencontrés par les investigateurs, s'ils sont toujours en vie.

Il convient de noter tout de même que nombre d'humains sont complices de l'entreprise horrible qui s'est installée au sein de la Conserverie O'Driscoll et qu'ils se mureront dans un silence absolu.

Quoi qu'il en soit, des tests de Baratin ou Persuasion seront nécessaires pour obtenir chacune des informations suivantes.

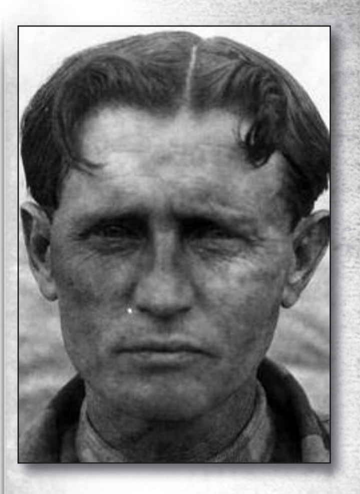
Paradoxalement, l'une des sources principales d'information pourra être la famille Gorton. Ces dégénérés, qui travaillèrent dans le temps pour la famille Marsh, ont par la suite traqué les hybrides pour les livrer à la populace. Ils sont au courant de ce qui se trame à la Conserverie O'Driscoll, mais les faire parler nécessitera une participation financière ou une intervention armée.

Rumeurs et Informations

- Durant la construction du Centre, d'autres ouvriers travaillaient à Innsmouth, dans des quartiers abandonnés. Ils prenaient soin de ne pas attirer l'attention, mais on a l'œil par ici.
- Le Centre est une bonne chose pour la ville ! Depuis la mort du Dr Bloom, il n'y avait pas moyen de se faire soigner par ici.
- Les Marsh n'ont pas complètement disparu. Certains d'entre eux se sont réfugiés dans les souterrains, et attendent leur heure (FAUX).
- On entend parfois des hurlements près de l'ancienne Conserverie de Poissons Billingham.
- Innsmouth est devenu, depuis le raid, une place forte des trafiquants d'alcool. Ils débarquent leurs marchandises dans les tunnels qui n'ont pas été détruits (FAUX).
- Innsmouth est devenu un lieu de passage de l'immigration clandestine. Certains villageois ont vu des groupes de Chinois dans les quartiers abandonnés. On ne les voit jamais en ville.
- L'argent promis par le gouvernement tarde à arriver. Après la construction du Centre Green, la crise économique a ralenti les investissements et les habitations sont toujours dans un état lamentable.
- La nouvelle municipalité est certes humaine, mais on se demande parfois s'ils ne sont pas cousins avec les Marsh, tant ils régentent la ville comme des despotes.
- La conserverie O'Driscoll a progressivement renvoyé tous ses employés d'Innsmouth, pour faire venir des immigrés d'Arkham.

Mr Pitt a reçu des ordres stricts de la part de Mr Drew. Si d'aventure la police ou les agents gouvernementaux venaient à s'intéresser de trop près au Laboratoire Gamma, il a pour consigne de faire disparaitre ce dernier à l'explosif, annihilant toutes les preuves pouvant relier le laboratoire à son commanditaire.

Il pourra, si le gardien le souhaite, essayer de se débarrasser des investigateurs en utilisant des habitants du cru. Victor Albrecht, dont Mr Pitt connait le passé, ou les Gorton, qui ne refusent jamais de se salir les mains, pourront être envoyés par l'homme en noir pour nuire aux investigateurs. Saboter leur moyen de locomotion pourrait être l'une des premières actions offensives de Mr Pitt.



Amos Humphries

28 ans

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

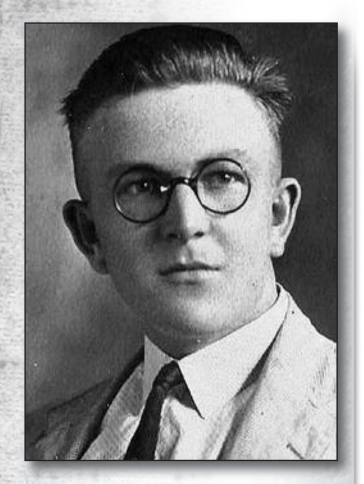
Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	70

Compétences

Athlétisme	50 %
Baratin	80 %
Conduite	50 %
Discrétion	75 %
Ecouter	50 %
Imposture	70 %
Persuasion	50 %
Premiers soins	35 %
Psychologie	35 %
Se Cacher	65 %
Trouver Objet Caché	60 %

Combat

• Bagarre	65 %
Dégâts 1D3+Impact	
• Arts Martiaux (lutte)	55 %
Dégâts Spéciaux	
• Revolver .45	60%
Dégâts 1D10+2	



Docteur Malcolm Sealand

45 ans, scientifique amoral

Sealand est un homme mince vêtu d'une blouse maculée de substances diverses. Négligé, il arbore une dentition à l'hygiène douteuse, qu'il découvre largement à chaque nouvelle tentative. Son regard brille d'une folie causée par la frénésie scientifique.

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	25

Compétences

Discrétion	35 %
Ecouter	35 %
Médecine	65 %
Premiers soins	75 %
Psychologie	10 %
Sciences formelles :	
- chimie	70 %
Sciences de la vie :	
- biologie	65 %
- pharmacologie	75 %
Se Cacher	55 %
Trouver Objet Caché	50 %

Combat

• Bagarre	50 %
Dégâts 1D3+Impact	

Le gardien pourra ajouter d'autres rumeurs de son cru, afin d'aider ou au contraire d'égarer les investigateurs.

A moins d'avoir pris des précautions particulières, la présence des investigateurs ne passera pas inaperçue en ville, et Mr Pitt s'efforcera de rayer de la carte ces civils trop curieux.

Les autorités en place sont à ses ordres, et si les investigateurs font appel aux forces gouvernementales, Mr Drew saura les discréditer suffisamment pour que leurs appels restent lettre morte. Il pourra même, si les personnages avaient la mauvaise idée de s'adresser à la presse, les faire interner au Centre Green après les avoir accusés de divers maux.

Le quartier du port

D'une manière ou d'une autre, les investigateurs seront amenés à se diriger vers le quartier du port. Il y règne une atmosphère de champ de bataille. Les bâtiments ont été frappés de plein fouet par les obus lancés par les navires des gardes-côtes, ou détruits à l'explosif par les marines. La population (essentiellement hybride) a déserté les lieux ou a été appréhendée ou tuée par les militaires.

Dans cet amas de ruines, dans le sous-sol de l'ancien bureau des douanes, a été aménagé le laboratoire Gamma. On y accède par une épaisse trappe d'acier, aménagée dans le sol. Dans le bureau des douanes se trouvent en permanence deux gardiens, l'un au rez-de-chaussée, l'autre à l'étage. Ils sont tous deux armés de fusils 30-06 et, depuis l'attaque qu'ils ont subi, sont sur leurs gardes, pour ne pas dire sur les nerfs.

Le Laboratoire Gamma

1 Entrée : la trappe débouche sur un escalier métallique qui dessert un petit hall aux murs de brique assemblés sans fioritures. Deux portes, également métalliques, sont situées sur le mur faisant face à l'escalier et sur le mur est. La porte sud est fermée de l'intérieur (elle mène au laboratoire). L'autre est ouverte et amène vers les quartiers des gardes.

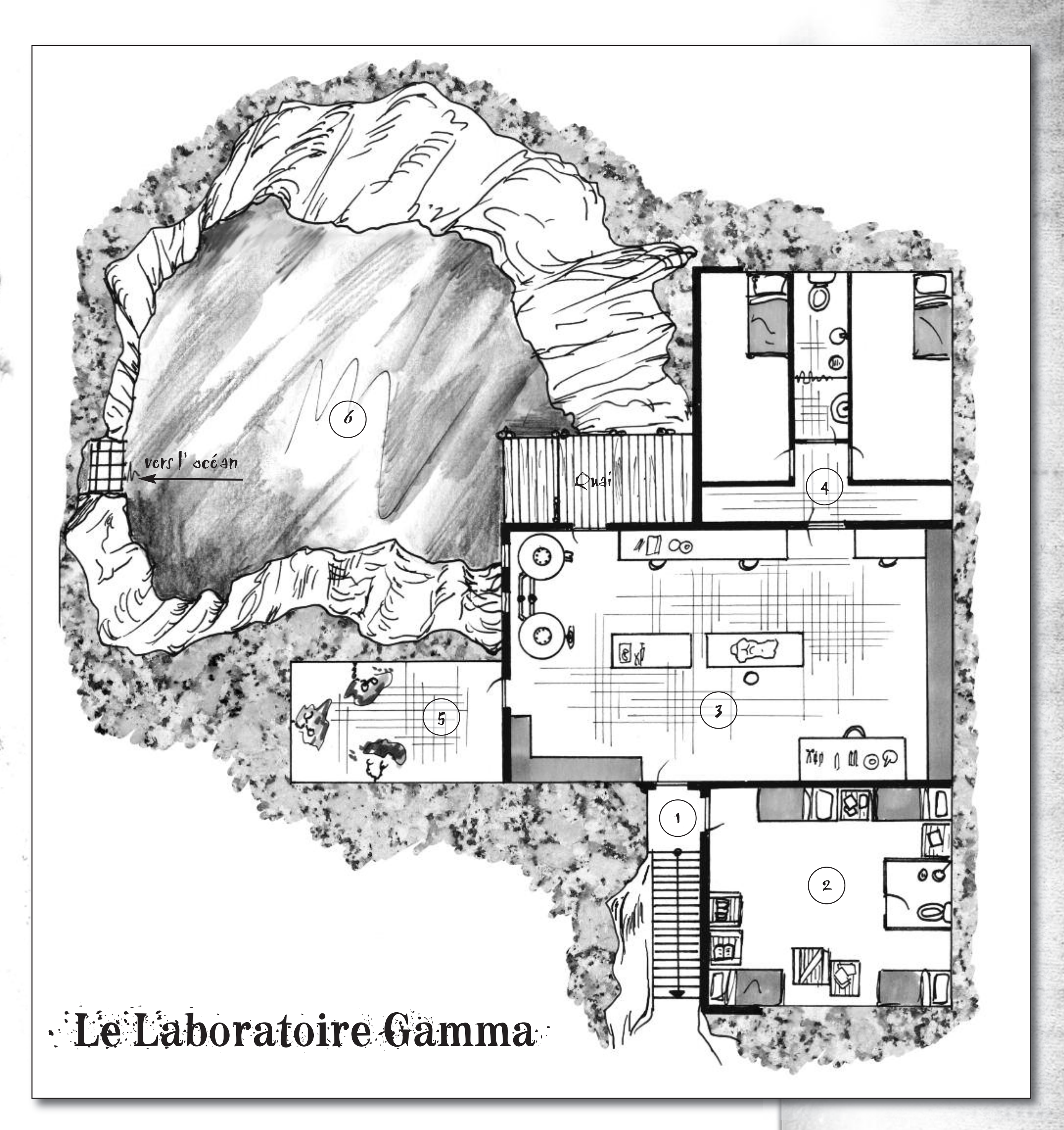
2 Quartier des gardes : cette pièce sombre, éclairée par une lumière chevrotante, ressemble à un dortoir de caserne. Quatre lits superposés ont été disposés aux quatre coins de la pièce, qui compte également une table et quatre chaises. Quelques cartons de livres sont posés contre un mur, près d'une porte desservant la partie « sanitaires » des quartiers. Il y a toujours deux hommes ici, en période de repos. Si un test de Discrétion est réussi (et si les investigateurs ne sont pas rentrés en utilisant des explosifs), ils trouveront les deux hommes endormis sur leur couchette. Sinon, l'un d'eux se réveillera.

3 Le Laboratoire : le laboratoire est une salle au plafond bas mais de dimensions confortables. Il compte une multitude de plans de travail (en réalité des planches épaisses posées sur des tréteaux), sur lesquels sont disposés une grande variété d'instruments de chimie et de médecine : éprouvettes, solutions divers, seringues, antiseptiques, bandages... Contre un mur ont été installées deux grandes cuves transparentes, apparemment alimentées en eau de mer par un système de tuyauterie relié directement à l'océan. C'est là que le docteur Sealand met en pratique ses tentatives d'hybridation de sujets humains. Après leur avoir injecté une dose de sang hybride (que lui fournit O'Driscoll), il ajoute une solution chimique complexe destinée à accélérer la mutation. Les cuves servent à vérifier les capacités amphibies des cobayes, avant de les plonger dans le bassin d'essai (voir 6). Le docteur Sealand est au laboratoire de 6 heures à 20 heures environ, ainsi que son assistant. Quand il n'est pas au laboratoire, il se repose dans ses quartiers (voir 4). Deux gardes sont présents en permanence. Dans des bocaux ont été soigneusement rangés des fragments d'un corps hybride. Un test de Trouver Objet Caché réussi permettra de reconnaitre dans l'un d'eux la tête déformée de Lucas Mackey (perte de 2/1D6+1 points de SAN). Dans un coffre de bois se trouvent les divers dossiers des cobayes ayant succombé aux expériences. Les investigateurs pourront y retrouver une copie du dossier de Mackey et Murphy, parmi d'autres. Ils décrivent très clairement le protocole scientifique utilisé par Sealand (injections de sang hybride, solution d'hyper développement...). Lire ces comptes-rendus permet de gagner 1% en Mythe de Cthulhu au prix de 1D3 points de Santé Mentale.

4 Les quartiers des docteurs : ces quartiers souterrains ne sont pas à proprement parler confortables, mais les deux chercheurs jouissent chacun d'une chambre étroite. Les sanitaires sont communs. La chambre de l'assistant contient quelques livres. La porte qui mène aux chambres peut être fermée de l'intérieur, ce qui a sauvé la vie des docteurs lors de l'attaque des Profonds (voir plus loin).

5 La prison : cette pièce exiguë accueille les cobayes du laboratoire Gamma. On y a disposé des lits de camp militaires, ainsi que quelques couvertures. Suite à l'évasion, il ne reste qu'un cobaye, que Mr Pitt a réussi à récupérer. Le pauvre homme est en proie à une transformation particulièrement douloureuse. Sa peau est déjà partiellement couverte de fines écailles qui pointent sous sa peau sèche qui pèle par larges plaques. Son dos est déformé par la mutation, et des plis purulents s'étirent tout autour de son cou. Ses yeux sont vitreux et ses cheveux semblent se décoller par touffes entières. En observant ses mains, on pourra remarquer qu'une palmure est apparue et que les ongles ont poussé de façon spectaculaire. Assister à l'agonie de ce pauvre homme (peut-être un ancien compagnon, au choix du gardien) coûte 1/1D6 points de Santé mentale (2/1D6+1 si les investigateurs le connaissent).

6 Le bassin d'essai : ce bassin est en fait une petite caverne dans laquelle l'eau de mer afflue par un passage étroit fermé par une lourde grille. Cet endroit est sensé accueillir les cobayes une fois la transformation effective, mais aucun d'entre eux n'a pour l'instant survécu aussi longtemps. Le passage a servi de voie d'accès aux Profonds qui ont attaqué le laboratoire et permis aux cobayes de s'enfuir. Depuis, la grille a été renforcée, ainsi que la sécurité.



Le Culte Profond

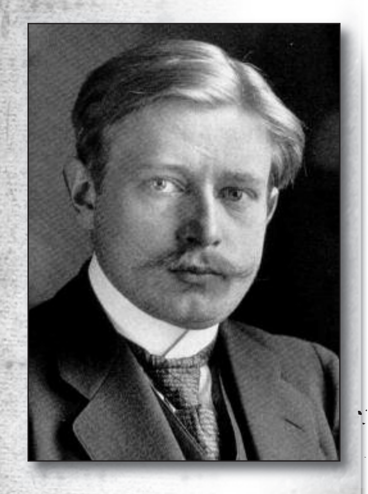
Le Culte Profond est arrivé à Innsmouth il y a peu. Ce culte dédié aux mêmes divinités marines qui étaient autrefois adorées à Innsmouth est dirigé par un sorcier chinois immortel nommé Lang-Fu. Solidement implanté sur la côte Ouest, le Culte Profond n'a pas vu d'un bon œil l'offensive qui a conduit à la destruction de Y'ha-nthlei.

Lang-Fu a dépêché sur place un prêtre hybride, Zao Tang, pour réimplanter un culte dans ces eaux sacrées. Il désire surtout mettre la main sur des artefacts qui auraient échappé aux commandos du raid, en particulier les mythiques tablettes constituant le *Livre de Dagon*.
Zao Tang a progressivement mis en place un réseau d'immigration clandestine doublée d'une contrebande d'opium. Le trafic en est à ses prémices, mais nombre d'hybrides noyés dans la masse se sont d'ores et déjà installés en ville, dans les taudis de la côte nord ou dans les cavernes des contrebandiers qui s'étendent toujours sous la ville.

Les émissaires de Lang Fu ont recueilli quelques hybrides et Profonds qui, après avoir échappé aux forces gouvernementales, se sont terrés dans les souterrains, ruminant leur vengeance. Par leur entremise, ils ont appris que les tablettes de Dagon se trouvaient dans le Temple de l'Ordre Esotérique, et qu'elles s'y trouvent sans doute encore.

Mais le Temple a depuis été remplacé par le Centre Green...

Zao Tang prépare par conséquent une grande offensive sur le Centre Green pour récupérer les Tablettes Sacrées. Durant leurs explorations destinées à retrouver des entrées de tunnels, ses émissaires hybrides ont découvert par



Dr Roscoe Blint

26 ans, scientifique rongé de remords

Blint est un jeune homme timide, au teint pâle et aux cheveux blonds bouclés. Brillant mais perturbé, il vit une expérience traumatisante, écartelé entre la fièvre scientifique qu'il ressent et le dégoût que les travaux lui inspirent.

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	35

Compétences

Discrétion	25 %
Ecouter	50 %
Médecine	50 %
Premiers soins	70 %
Sciences formelles :	
- chimie	50 %
Sciences de la vie :	
- biologie	45 %
- pharmacologie	55 %
Se Cacher	45 %
Trouver Objet Caché	50 %

Combat

• Bagarre	50 %
Dégâts 1D3+Impact	

hasard l'entrée sous-marine du Laboratoire Gamma. Les hybrides y firent irruption et massacrèrent les gardes, avant de repartir sans pouvoir atteindre les docteurs. Depuis, Mr Drew a fait renforcer la sécurité du Laboratoire, qui n'est de toute façon pas le souci principal du Culte.

Que les tablettes du *Livre de Dagon* soient ou non présentes dans ou sous le Centre n'a aucune importance. Zao Tang en est persuadé, et lancera quoi qu'il en soit l'attaque.

La Conserverie de poisson O'Driscoll

Les investigateurs pourraient être, au cours de cette aventure, amenés à s'intéresser à la conserverie de poisson dont la gestion a été reprise par le dénommé O'Driscoll.

Certaines rumeurs ont trait à cet établissement, qui a visiblement licencié de nombreux travailleurs ces derniers temps.

Par ailleurs, si les investigateurs sillonnent la ville pendant la nuit, un test réussi de Trouver Objet Caché leur permettra de remarquer un ou plusieurs humains qui marchent furtivement dans les rues. Un test de Discrétion permettra de suivre ce ou ces hommes sans se faire remarquer. Il les conduira à la conserverie.

Si d'aventure les investigateurs se rendent à l'entrepôt en journée, ils sont accueillis par un grand irlandais au visage grêlé, au regard sombre, qui visiblement ne voit pas leur visite d'un très bon œil.

Une réussite en Baratin ou Persuasion permettra toutefois de convaincre le gardien de les conduire à son patron, si toutefois ils ont une bonne raison de le faire.

Sean O'Driscoll

O'Driscoll accueillera les visiteurs avec un grand sourire. C'est un homme affable, à la chevelure gominée plaquée sur le crâne et au regard émeraude. Il est vêtu d'un costume bien taillé, qui laisse toutefois poindre un léger embonpoint.

Le mafieux se montrera courtois et enthousiaste, n'hésitant pas à vanter les mérites de la reprise économique d'Innsmouth. Il acceptera, si on le lui demande, de faire visiter la conserverie. Il y règne une odeur de poisson épouvantable, qui imprègne les vêtements et couvre toutes les autres fragrances. Un test réussi d'Intuition permettra de réaliser, bien que l'endroit semble bel et bien en activité, que cette dernière est plus que limitée. Un test réussi de Trouver Objet Caché permettra de remarquer que certains ouvriers qui s'affairent sur les machines portent avec leurs tee-shirts des pantalons élégants et des chaussures vernies (ce sont des hommes de mains irlandais, et cette mise en scène a été maintes fois répétée dans l'hypothèse d'une visite d'un inspecteur du travail).

Certains employés sont de vrais travailleurs de l'industrie du poisson. Ce sont tous des humains impliqués dans les actes de torture sur les hybrides prisonniers au sous-sol (voir plus loin).

Durant la visite, une réussite spéciale lors d'un test d'Ecouter permettra d'entendre comme un hurlement étouffé provenant du sous-sol (il provient d'un prisonnier hybride). Si on l'interroge à ce propos, O'Driscoll indiquera que c'est sans doute un ouvrier qui s'est fait mal.

Un test de Psychologie réussi permettra de réaliser son trouble.

La conserverie, la nuit

La nuit, la conserverie semble presque à l'abandon. Un camion est garé le long du quai de chargement, et quelques voitures sont rangées à l'arrière.

Toutefois, un test de Trouver Objet Caché permettra de déceler le rougeoiement d'une cigarette sur la toiture de l'édifice : un homme de main d'O'Driscoll monte la garde.

S'ils parviennent à échapper à sa surveillance, les investigateurs devront encore trouver un moyen d'entrer dans le bâtiment. La porte principale est verrouillée, et la serrure est complexe (Serrurerie -10%).

Par contre, la porte de service du hangar principal est beaucoup plus facile à forcer. Elle oppose une RES de 15, mais ne possède pas de serrure. Elle est simplement coincée de l'intérieur par une cale de bois.

Dans la conserverie, le rez-de-chaussée est déserté, à l'exception d'un ou deux hommes qui sommeillent dans la chambre. Tous les autres hommes de main d'O'Driscoll se trouvent au sous-sol, où ils supervisent le travail des hybrides prisonniers, forcés de travailler dans la distillerie clandestine.

Il est possible d'avoir un aperçu de ce qui se passe en se penchant par le conduit du monte-charge, qui a été abaissé.

La scène est extrêmement éprouvante : une dizaine d'hybrides aux vêtement déchirés et aux mines défaites, couverts d'ecchymoses et de plaies, s'affairent en grimaçant sur un ensemble complexe d'alambics et de foyers brulants, sous le regard amusé des hommes de main irlandais qui, de temps en temps, donnent du fouet pour châtier ceux qui travaillent trop lentement à leur goût. L'ambiance est surchauffée et le sous-sol visiblement mal aéré. Les investigateurs pourront, s'ils les ont croisés précédemment, reconnaitre Rowley et Ralsa Marsh (celui-ci a été atrocement mutilé par Joseph Averill et est à peine reconnaissable), ainsi que d'autres hybrides d'Innsmouth. Assister à cette scène coûte 1/1D6 points de Santé Mentale.

Un test d'Ecouter réussi permettra de percevoir des cris de femme provenant du fond du sous-sol, ainsi que des rires gras, des insultes et des hurlements joyeux. Les humains d'Innsmouth



sont en train de torturer et d'humilier certains hybrides, en particulier les femmes, tout en s'enivrant au whisky de contrebande, fourni par la maison. S'ils assistent à cette démonstration de barbarie, cela leur coûte 1/1D6+1 points de Santé Mentale.

Les hybrides ont été capturés après le raid puis amenés ici après que O'Driscoll ait repris la distillerie et percé les secrets de la ville. Ils sont depuis séquestrés dans une cave humide, dans une odeur pestilentielle. Ils sont torturés et forcés à travailler à la distillerie clandestine. Nombre d'entre eux ont été mutilés, certains y ont perdu la vie.

Il y a chaque nuit 1D3+1 humains à la conserverie. Leur identité est laissée à l'appréciation du gardien.

1D3+3 Hommes de main sont également présents en permanence. Il n'y a que 15% de chances de trouver O'Driscoll ici la nuit. Si tel est le cas, cela signifie qu'une livraison est prévue pour la nuit, par le biais d'un camion de la compagnie du Trèfle Chanceux d'Arkham. Quand le camion arrive, tous les hommes de main, sauf un, montent pour aider au chargement.

Attaquer la conserverie est une tache difficile mais faisable. Des tests réussis de Discrétion sont requis pour permettre de prendre les Irlandais à revers, et les humains sont tellement imbibés qu'ils représentent un danger négligeable.

Si tous les Irlandais ne sont pas neutralisés, l'un d'eux s'empressera d'aller prévenir O'Bannion à Arkham. La suite de cet épisode est laissée à l'appréciation du gardien.

Si les investigateurs parviennent à capturer et à faire parler O'Driscoll (une tâche difficile) ou l'un de ses hommes, ils pourront apprendre quel marché lie le mafieux irlandais et Mr Pitt, ainsi que d'autres secrets de la ville.

Les humains seront moins ardus à faire parler, mais sont au courant de moins de choses. Ils ignorent l'existence du laboratoire Gamma, mais ont parfois vu les hommes en noir en discussion avec O'Driscoll.

Si les hybrides sont libérés, ils voueront une reconnaissance sans borne à leurs sauveurs (causant la perte de 0/1 point de Santé Mentale). L'un d'entre eux, capturé récemment, pourra leur apprendre l'existence du Culte Profond et de son objectif.

La Conserverie

(plan 507, la plus éloignée du bureau des Douanes)

Ce grand bâtiment grisâtre aux murs défraichis est en piteux état. Il empeste le poisson mort et est entouré de diverses carcasses de matériel industriel rouillé. Le plafond est haut et la toiture est plate. La conserverie n'est pas très loin du laboratoire Gamma, et des échanges de tirs risquent fort d'attirer l'attention des gardes de Mr Drew.

Rez-de-chaussée

Le rez-de-chaussée est essentiellement constitué d'espaces de stockage.

1 **Dortoir** : les irlandais ont installé des lits de camp ici. Quelques affaires personnelles sont disséminées ça et là. L'endroit sent la sueur et l'alcool frelaté.

2 **Bureau** : destiné à donner le change à un éventuel visiteur de l'inspection du travail, le bureau contient une partie des documents administratifs de l'entreprise (le reste est dans les bureaux situés en ville). Un test de Comptabilité réussi permettra de remarquer que les résultats de l'entreprise ne sont pas flamboyants.

3 **Espace de rangement**, fermé à clé. Il contient quelques armes (mitrailleuses thompson, pistolets) et des munitions.

4 **Espace de rangement**, fermé à clé. Il renferme quelques caisses de whisky de contrebande.

5 **Espace de rangement**, vide.

6 **Cuisine des employés** : mal entretenue, elle est encombrée d'une multitude de boites de conserve vides, dont le contenu est réchauffé sur une cuisinière. Quelques provisions fraiches sont rangées dans les placards. Une table trône au centre, sale et jonchée d'assiettes.

7 **Espace de stockage** : contient des éléments de conditionnement (étiquettes, sachets). Un escalier dessert le sous-sol.

8 **Conserverie** : dans ce grand hangar se trouvent les machines utilisées pour le traitement et le conditionnement du poisson. Broyeurs, organes de cuisson et grandes cuves de réception réfrigérées occupent une partie du hangar, le reste (au niveau du quai de chargement) est occupé par les produits finis et emballés, prêts pour livraison.
Au fond du hangar se trouve un monte-charge en état de fonctionnement. Sur le mur nord, un escalier descend vers le sous-sol. Une petite porte de service est située non loin.

Sous-sol

La puanteur ici atteint son paroxysme, et un test de Resistance sera nécessaire pour réprimer un haut-le-cœur.

1 **Espace de stockage** : plein de caisses d'alcool

2 **La prison des hybrides** : cette pièce sordide est jonchée de nourriture et d'excréments. Les hybrides y sont enfermés, n'en sortant que pour travailler ou subir les sévices des humains d'Innsmouth.

3 **Salle vide**

4 Salle de torture : cette salle horrible est maculée de sang séché. Un test réussi de Trouver Objet Caché permet de déceler dans les amas sanguinolents des dents et

Gardes du Laboratoire Gamma

Ces gardes sont entrainés et aux aguets. Ils s'acquittent de leur mission froidement et efficacement.

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

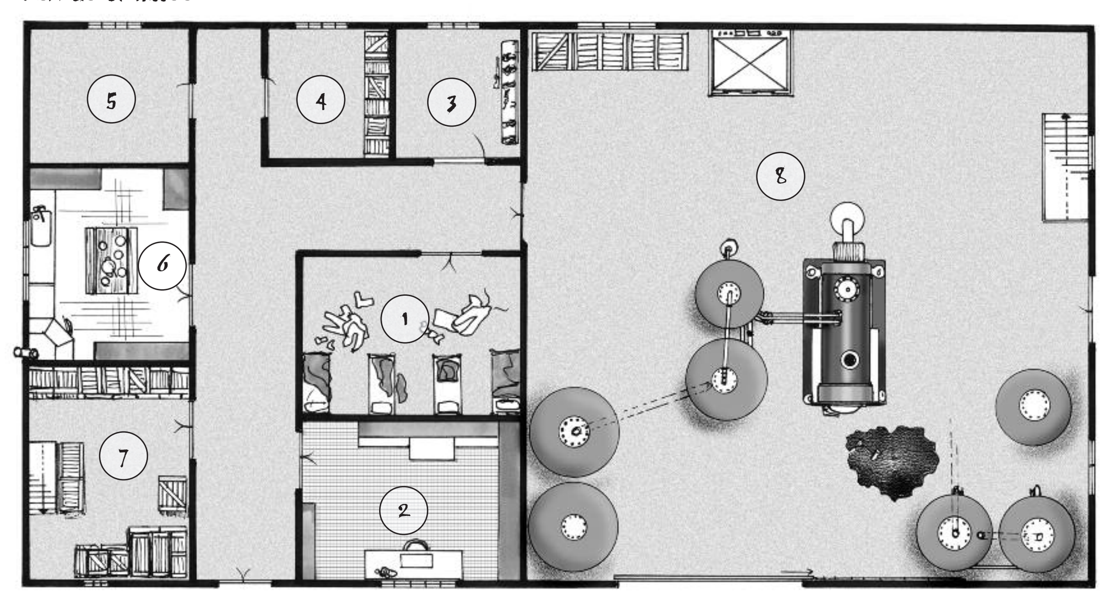
Compétences

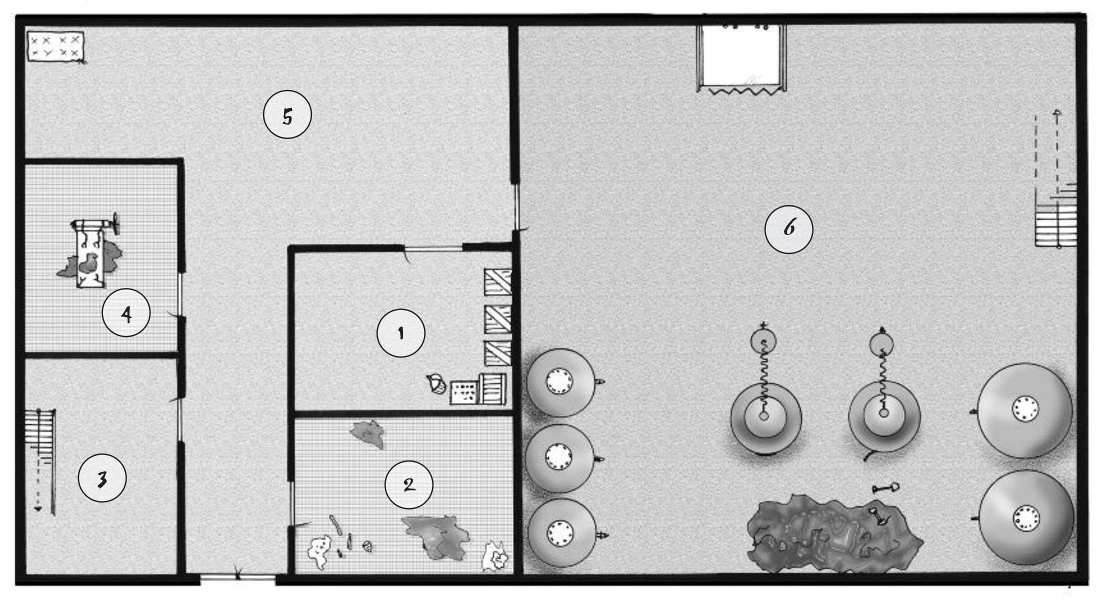
Athlétisme	45 %
Conduite	45 %
Discrétion	50 %
Ecouter	50 %
Se Cacher	50 %
Trouver Objet Caché	50 %

Combat

- Bagarre 65 %
  Dégâts 1D3+Impact
- Arts Martiaux (lutte) 55 %
  Dégâts Spéciaux
- Revolver .45 55%
  Dégâts 1D10+2
- Fusil 30-06 55 %
  Dégâts 2D6+4

La Conserverie de poisson O'Driscoll





des ongles arrachés, voire des fragments d'os coupés nets.
On y trouve tout un attirail destiné à la torture : pinces, chaines, couteaux et autres instruments atroces, dont certains semblent exhumés de l'époque de la Sainte Inquisition. C'est là que les hybrides subissent des heures durant la vengeance barbare des humains d'Innsmouth.

5 **Ancien espace de stockage**. Des caisses de bois sont empilées dans ce grand espace. Dans l'angle sud du bâtiment, un matelas crasseux a été jeté au sol pour permettre aux humains d'assouvir leurs instincts lubriques sur les femmes hybrides.

6 **Distillerie** : le matériel présent à l'origine a laissé place à une distillerie clandestine discrète et fonctionnelle. L'aération a été partiellement condamnée pour éviter les émanations de fumée pouvant attirer l'attention (on pourra la remarquer grâce à une réussite spéciale en Trouver Objet Caché). La machinerie est complexe, et permet d'extraire un whisky de contrebande infect, dont les composants sont amenés dans le sous-sol grâce au monte-charge.

Capturés !

En fonction de leurs actions et de leurs aptitudes à passer inaperçus à Innsmouth, les investigateurs courent le risque de tomber entre les mains d'une faction ennemie ou d'une autre. Le plus plausible est que Mr Pitt

les neutralise pour déterminer ce qu'ils ont appris de la bouche de Murphy, leur présence à Innsmouth lui faisant craindre le pire, mais chaque faction possède ses propres moyens d'attirer les investigateurs dans sa toile.

Prisonniers du Laboratoire

Dès le moment où ils se seront entretenus avec Amos Humphries, au Centre Green, les investigateurs seront signalés comme potentiellement dangereux à Mr Pitt. Toutefois, leur passé à Innsmouth, en particulier durant le raid, n'en font pas des proies faciles. Mr Pitt en réfèrera à Mr Drew, qui tâchera, avant de déclencher d'éventuelles hostilités, de se renseigner sur d'éventuels liens entre les enquêteurs et des officiels ou des membres de la presse.

Si les investigateurs ont eu la présence d'esprit de contacter le FBI avant de se rendre à Innsmouth, Mr Drew en aura vent et ordonnera à Mr Pitt de rester à distance le plus longtemps possible, en semant éventuellement (par le biais d'Humphries, en particulier) des indices incriminant certains médecins du Centre Green. Humphries pourra finalement faire mine de disparaitre pour faire croire que le personnel du Centre s'est débarrassé de lui.

Si les investigateurs s'approchent de trop près du laboratoire, Mr Pitt tâchera de les capturer pour apprendre qui les envoie et ce qu'ils ont appris et/ou transmis. Il pourra utiliser Humphries pour les diriger vers un endroit isolé où ses hommes et lui attendront, l'arme au poing.

S'ils se retrouvent emprisonnés d'une manière ou d'une autre dans le Laboratoire, les investigateurs seront confrontés à la folie du Docteur Sealand.

Ce qu'il adviendra est du ressort du gardien : les investigateurs se verront-ils injecter du sang hybride ? Deviendront-ils à leur tour des monstruosités batraciennes ?

Trouver une porte de sortie sera en tous cas très difficile. La meilleure chance réside sans doute dans le jeune Docteur Blint, qui ressent une culpabilité sans cesse croissante au fil des expériences. Des tests réussis de Persuasion pourraient l'amener à libérer les investigateurs.

Si les investigateurs ont rencontré des membres du Culte Profond et ont réussir à gagner d'une manière ou d'une autre leur confiance, le Culte pourra apporter une aide inattendue en attaquant les « faiseurs d'hybrides », pour peu que les personnages aient réussi à convaincre le représentant du Culte de l'horreur des travaux effectués dans le Laboratoire.

Si les investigateurs parviennent à entrer en contact avec le gang d'O'Driscoll et à bluffer ce dernier (des tests de Persuasion et d'Imposture seront nécessaires) sur leur puissance réelle, ils pourraient parvenir à convaincre les Irlandais de trahir leurs partenaires commerciaux en échange d'une tranquillité à venir, voire d'une importante somme d'argent. Finalement, O'Driscoll a tout intérêt à ce que les étranges hommes en noir ne rodent pas trop sur le port. La bonne entente a toujours ses limites.

Prisonniers des Humains

S'ils fouinent trop en profondeur dans les affaires des membres de la municipalité, ces derniers ne tarderont pas à réagir. Ils tâcheront de les attirer dans un piège en profitant de l'éventuelle confiance dont ils jouissent. Si les investigateurs s'adressent à des habitants ne faisant pas partie du groupe de tortionnaires, ces derniers s'en prendront à ces alliés.

Ils pourront alors les attirer par ce biais, ou même s'arranger pour accuser les investigateurs de meurtre (ils ont la possibilité de produire de nombreux témoins).

Une fois les investigateurs en fuite, ils leur proposeront de l'aide et s'arrangeront pour les faire tomber dans un traquenard. Ils les amèneront ensuite à la Conserverie.

Là, ils auront affaire aux gros bras de la mafia irlandaise. Si le gardien le souhaite, ils pourraient même retrouver quelques têtes croisées dans le scénario *Innsmouth Connection.*

Les possibilités de fuite seront en tout état de cause très réduites, la seule véritable issue dépendrait paradoxalement d'une attaque des hybrides du Culte Profond. Si les investigateurs ont rencontré ses membres et sont parvenus à gagner leur confiance, le Culte pourra, si les personnages les informent des horreurs qui se déroulent dans la Conserverie, prendre celle-ci d'assaut (avec ou sans les investigateurs).

Prisonniers des Hybrides

Une surveillance du port et une réussite en Trouver objet caché pourra permettre aux investigateurs de repérer des mouvements au sein du quartier nord de la ville. Durant la nuit, des groupes de Chinois (1D3+1 individus) quittent en effet Innsmouth en emportant une petite quantité d'Opium destinée au marché de Boston. Ces hommes sont habituellement récupérés par une voiture conduite par des trafiquants occidentaux à quelques kilomètres de la ville, empêchant par là-même leurs partenaires de savoir d'où provient le trafic.

Intercepter ces hommes est possible (il y a deux Italiens dans la voiture, utilisez les statistiques des hommes de main irlandais), et les investigateurs pourront, s'ils capturent les occidentaux, réaliser que ces derniers sont des immigrés italiens. Des tests de Baratin réussis pourront leur apprendre que ces hommes travaillent pour Joe Potrello, un caïd d'Arkham sur le déclin qui tente de diversifier ses activités.

Les investigateurs pourront alors utiliser cette information comme monnaie d'échange avec O'Driscoll, qui les écoutera avec une grande attention. En effet, Potrello est l'un des rivaux de son gang et l'attrait de l'opium est de toute façon suffisant pour justifier une collaboration (limitée dans le temps) avec les investigateurs. S'ils s'enfoncent dans les souterrains ou dans

Sean O'Driscoll

37 ans, homme d'affaire avisé

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	40

Compétences

Athlétisme	45 %
Conduite	55 %
Crédit	45 %
Discrétion	45 %
Ecouter	50 %
Psychologie	55 %
Se cacher	45 %
Trouver Objet Caché	55 %

Combat

- Bagarre 60 %
  Dégâts 1D3+Impact
- Arts martiaux (lutte) 50 %
  Dégâts Spéciaux
- Couteau 50 %
  Dégâts 1D4+2+Impact
- Revolver .45 55%
  Dégâts 1D10+2

Profil type : Hommes de main d'O'Driscoll

FOR	13
CON	14
TAI	13
DEX	12
INT	11
POU	11

Impact	+2
Points de magie	11
Points de vie	14

Compétences

Athlétisme	50 %
Conduite	50 %
Discrétion	40 %
Trouver Objet Caché	40 %
Se Cacher	40 %

Combat

- Bagarre 65 %
  Dégâts 1D3+Impact
- Arts martiaux (lutte) 60 %
  Dégâts Spéciaux
- Couteau 55 %
  Dégâts 1D4+2+Impact
- Revolver .38 45%
  Dégâts 1D10
- Mitrailleuse 40 %
  Dégâts 2D6+4

Yao Zang

prêtre hybride

Caractéristiques

APP	06	Prestance	30 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	14
Santé Mentale	00

Compétences

Se cacher	60 %
Discrétion	55 %
Mythe de Cthulhu	25 %

Langues

Cantonnais	80 %
Mandarin	50 %
Anglais	15 %

Combat

• Bagarre 50 %
Dégâts 1D3
• Poignard 60 %
Dégâts 1D4+2+Impact

Sortilèges : Contacter Déité/Cthulhu, Contacter les Profonds

Perte de SAN : 0/1D3

les taudis du nouveau quartier chinois, c'est entre les mains du Culte Profond que les investigateurs risquent fort de tomber.

Ils rencontreront vraisemblablement une large colonie d'immigrants chinois, dont très peu parlent l'anglais. Les Chinois se montrent accueillants, mais s'arrangeront pour guider les visiteurs vers un sous-sol enfumé, où les investigateurs seront confrontés à Zao Tang et à un nombre important d'hommes de main, peu disposés à laisser repartir des occidentaux trop curieux.

Plusieurs possibilités s'offriront à eux :

• Ils pourront éventuellement échanger leur vie contre des renseignements sur le Centre Green. Dans ce cas, les hybrides les garderont comme « éclaireurs » lors de leur attaque, avant de s'en débarrasser. Ils pourront également les informer sur ce qui se passe dans la Conserverie.
• S'ils ont reçu du sang hybride lors d'un séjour dans le laboratoire, les hybrides le ressentiront et les recueilleront. Bon sang ne saurait mentir. Réaliser que ces monstres les considèrent comme des membres de leur famille coutera 2/1D6+1 points de Santé Mentale.
• S'ils ont assisté à la récupération des tablettes du *Livre de Dagon* pendant le raid, ils pourront tenter d'échanger des informations contre une libération. Mais Zao Tang a dans ce cas toutes les chances de préférer recourir à la torture…
• S'ils n'ont rien à proposer, ils pourront être mis à mort sans cérémonie par les Profonds et leurs cadavres seront à jamais perdus.

Assaut sur le Centre Green

Au moment où le gardien le jugera propice, le Culte Profond se lancera à l'assaut du Centre Green dans l'espoir de récupérer les tablettes du *Livre de Dagon*.

Une nuit, une troupe d'hybrides et de Profonds surgira dans le sous-sol, après avoir emprunté les anciens tunnels et creusé pour accéder aux murs du Centre.

Simultanément, un autre groupe se lancera dans un assaut frontal afin d'occuper les gardiens.

Les militaires, pris dans un étau, cèderont rapidement, et un effroyable carnage aura lieu dans tout le Centre.

L'implication des investigateurs à cet épisode horrible est à l'appréciation du gardien.

S'ils ont connaissance des plans du Culte Profond, ils pourront permettre aux militaires du Centre de se préparer à la bataille. Le résultat final pourra alors être tout autre.

Le gardien est libre de gérer cet épisode comme il le souhaite, avec des investigateurs présents à l'intérieur du Centre, à l'extérieur de celui-ci ou même, qui sait, dans les rangs des hybrides.

Utilisez les statistiques des hybrides et Profonds fournies dans le scénario du Raid pour cet assaut.

Option

Si le gardien le souhaite, il pourra mêler ce scénario au germe sinistre « C'est une honte ! », mettant en scène le Député Dappledown. Celui-ci pourra éventuellement constituer une voie de sortie pour des investigateurs acculés.

Conclusion

Quel que soit leur choix, la vie des investigateurs ne tiendra qu'a un fil. Innsmouth, débarrassée de la famille Marsh, est finalement devenu un panier de crabes (voraces) encore plus dangereux.

Les appuis de Mr Drew sont tels qu'il faudra un réseau de preuves très fourni pour ébranler toute l'affaire. Dans ce cas, faire appel au F.B.I et à J. Edgar Hoover, que les investigateurs ont côtoyé pendant le raid, pourra être une idée judicieuse. En dépit de son caractère quelque peu buté, Hoover est un homme droit qui lancera une grande opération pour appréhender Drew et ses complices. Parvenir à le rencontrer demandera une réussite en persuasion ou en Crédit.

Le Centre Green, après l'assaut du Culte Profond, sera démantelé. Les survivants, sensés soigner leur traumatisme, seront transférés dans un autre établissement psychiatrique. L'état mental de tous les pensionnaires aura empiré.

Le bâtiment sera partiellement désaffecté. Seule une partie sera occupée pendant quelques mois par une nouvelle unité crée par Hoover, après une nouvelle opération coup de poing contre les hybrides.

Hoover convoquera un jour les investigateurs dans son bureau de Boston et leur livrera ces quelques mots :

« Nous avons décidé d'installer une cellule d'étude suite à ce qui s'est déroulé dans le Centre Green d'Innsmouth. Il semble que vous ayez une sorte d'habitude à vous trouver dans cette ville quand surviennent des événements… disons… inattendus. Cette tragédie ne doit pas rester sans suite, et il convient de mener cette investigation jusqu'au bout.

Vous avez été des collaborateurs précieux des forces gouvernementales durant le Raid, et de nouveau, vous avez fait preuve de ressources pour vous sortir de cette situation pénible.

Nous souhaiterions vous compter parmi les membres de cette nouvelle cellule, en tant que… consultants civils. C'est une fonction que vous connaissez bien, je crois. Il est impor-

tant que plus jamais nous ne voyions apparaitre un autre Laboratoire Gamma.

La cellule s'installera dans le Centre Green. Les unités Alpha, Beta n'existent plus, et seule la cellule sera installée dans les murs. »

S'ils acceptent, Hoover fera préparer leurs accréditations puis les reconduira à la porte, en leur indiquant qu'ils seront contactés dès la mise en place de la cellule.

« Au fait, dit-il pour conclure, nous avons décidé, pour nommer cette cellule, d'utiliser l'Alphabet grec, comme pour les unités du Centre Green. Nous avons choisi la lettre suivante.
Delta. »

Récompenses

S'ils sont parvenus à démanteler le Laboratoire Gamma, les investigateurs gagneront 1D6 points de Santé Mentale. Appréhender Mr Pitt et ses hommes rapportera un point supplémentaire.

S'ils parviennent à empêcher le Culte Profond de massacrer la population du Centre Green, ils obtiennent 1D6 points.

S'ils démantèlent l'entreprise d'esclavage et permettent de renverser la municipalité, ils gagnent 1D6+1 points supplémentaires.

Convaincre Hoover

Convaincre Hoover nécessitera une réussite spéciale lors d'un test de Persuasion réussi. Ce test sera modifié par les éléments de preuve que les investigateurs auront collectés durant le scénario.

- Dossiers médicaux du Laboratoire Gamma +10%
- Eléments physiques récupérés dans le laboratoire (tissus mutants, échantillons, croquis, etc.) +10%
- Ramener le corps de Mackey ou des photographies +10%
- Capturer le Dr Sealand (muet comme une tombe) +10%
- Ramener le Dr Blint (celui-ci avouera tout et donnera un luxe de détails) +20%
- Capturer Mr Pitt +20% (Hoover sait négocier avec ce genre de personnage, qui adorera travailler au FBI)
- Capturer Amos +10% (il avouera les injections)
- Capturer O'Driscoll ou l'un de ses hommes ou obtenir sa « coopération » +5% (il a fourni du sang d'hybride).
- Ramener un hybride ayant subi les expériences +10%, +20% s'il s'agit d'un ancien membre du raid.
- Ramener un hybride torturé dans la Conserverie +5%
- Décrire le processus d'installation du laboratoire Gamma +5% (cela éveillera la curiosité d'Hoover)
- Avoir été accusé de meurtre -20%
- Etre Hybride : -20% pour rencontrer Hoover, -20% pour le convaincre.
- Etre atteint d'une folie durable : -20%
- Avoir séjourné comme patient dans le Centre Green -10%
- Avoir un appui dans la Presse +5%
- Avoir un appui politique +5%



CENTRE D'ACCUEUIL PSYCHIATRIQUE D'INNSMOUTH

FICHE d'ADMISSION DE PATIENT

Date d'admission date du raid + 8 mois Numéro d'Identification du Patient B 218

Nom du Patient William Murphy
Nom du tuteur légal
Adresse 12, Killigham Avenue
Ville Boston Etat Massachussets
Date de naissance ~~3 Janvier 1899~~
Médecin traitant ~~Dr Trelawnee~~

Diagnostic préliminaire
PATIENT RAID/ Paranoïa aiguë, violence, imagination débordante.
Névrose post-traumatique
Etat physique: normal + +

Evolution du cas
~~médic: Strantazopam 3mg, Tragizan 1 mg.~~
~~2 s: dégradation: pense que nous faisons partie d'un complot le visant..~~
6 s : Stat.
9 s: Stat. Refuse de parler aux médecins. Contention nécessaire.
12 s: amélioration.
~~15 s : am. Str 2mg, tra 1mg~~
~~17 s: am++ Str 1mg. ???~~
19 s : rémission.

Date de sortie date du scénario - 3 semaines.

La signature de ce document donne l'autorisation au Centre d'Accueil Psychiatrique d'Innsmouth de prodiguer au patient sus-nommé des soins et traitements adaptés aux désordres mentaux pathologiques. La signature de ce document exonère le centre d'accueil d'Innsmouth de sa responsabilité pour toutes les blessures ou accidents pouvant survenir dans le cadre du traitement. L'institution se réserve le droit de mettre fin au traitement et de confier le patient concerné à un autre organisme d'état ou à son tuteur légal.

Signature du Médecin-Chef Signature du tuteur légal

Trelawnee
Mackey

CENTRE D'ACCUEIL MEDICAL GREEN, INNSMOUTH, MASSACHUSSETS

CENTRE D'ACCUEUIL PSYCHIATRIQUE D'INNSMOUTH

FICHE d'ADMISSION DE PATIENT

Date d'admission date du raid + 9 mois Numéro d'Identification du Patient B 227

Nom du Patient Lucas D. Mackey
Nom du tuteur légal idem
Adresse 117, Covenant Lane
Ville Boston Etat Massachussets
Date de naissance ~~19 Mai 1884~~
Médecin traitant ~~Dr Trelawnee~~

Diagnostic préliminaire
PATIENT RAID/ Semble souffrir de tendances suicidaires pathologiques.
Névrose post-traumatique. Semble jouer un rôle pour cacher ses sentiments.
Etat physique: normal +

Evolution du cas
~~médic: Strantazopam 2mg, Lesothine.~~
3 s: état stationnaire.
6 s : nette amélioration, St 1mg
8 s: rémission spectaculaire.

Date de sortie date du scénario - 2 semaines.

La signature de ce document donne l'autorisation au Centre d'Accueil Psychiatrique d'Innsmouth de prodiguer au patient sus-nommé des soins et traitements adaptés aux désordres mentaux pathologiques. La signature de ce document exonère le centre d'accueil d'Innsmouth de sa responsabilité pour toutes les blessures ou accidents pouvant survenir dans le cadre du traitement. L'institution se réserve le droit de mettre fin au traitement et de confier le patient concerné à un autre organisme d'état ou à son tuteur légal.

Signature du Médecin-Chef: Trelawnee Mackey

Signature du tuteur légal

CENTRE D'ACCUEIL MEDICAL GREEN, INNSMOUTH, MASSACHUSSETS


FRANKFURT WITH SAUER-KRAUT OR ONIONS
ICE COLD
ALL KINDS OF
PIES



Annexes

Toujours à la recherche d'une disparue
Martha Lamar toujours portée disparue

Arkham. Les policiers en charge de l'enquête sur la disparition mystérieuse de Martha Lamar ont interrogé aujourd'hui le mari de cette dernière, Ben Lamar, qui a été libéré rapidement. Un porte-parole de la police a indiqué que M Lamar était lavé de tout soupçon. Mme Lamar a disparu tandis que le jeune couple était en voyage de noce du côté de Falcon Point.

Aides de Jeu : Mary 1 - Article de l'Annonceur d'Arkham, daté du 15 Mai 1904

Rubrique nécrologique
Annette March, née Boyd

Annette March, née Boyd, est décédée le 21 janvier 1905, des suites d'une longue maladie. Elle laisse un fils, Mark. La cérémonie se déroulera le 24 janvier à l'église épiscopale d'Arkham.

Aides de Jeu : Mary 2

Violent Cambriolage sur Derby Street
La victime choquée mais en vie

Arkham. La police mène actuellement une enquête sur un cambriolage assorti de violence qui s'est déroulé hier après-midi au 51, Derby Street à Arkham. Le fils du propriétaire, Mark Jeffries, a été frappé à plusieurs reprises, avant d'être dépouillé de ses objets de valeur.
L'agression et le cambriolage se sont déroulés en fin de journée. La police a lancé un appel à témoins. L'inspecteur chargé de l'affaire, Mickey Harrigan, a indiqué « vouloir mettre la main sur ce voyou avant qu'il ne frappe de nouveau ».
M Thomas Jeffries, le propriétaire des lieux, a quant à lui indiqué « que pour son épouse et lui, la perte des objets de valeurs n'était rien en comparaison de celle de la photographie de la cérémonie de remise de diplôme de son fils ».

Aides de Jeu : Mary 3 - Article de l'Annonceur d'Arkham

Annonce de Fiançailles
Thomas Jeffries & Janet Boyd

Caroline et Samuel Boyd sont heureux de vous annoncer les fiançailles de leur fille Janet avec M. Thomas Jeffries d'Arkham en ce 13 Février 1897. Le mariage se tiendra en Mai, à l'église épiscopale d'Arkham, et sera suivi par une réception organisée par les parents de la mariée.

M. Jeffries est diplomé de l'Université Miskatonic et un homme d'affaires respecté de la communauté d'Arkham.

Aides de Jeu : Mary 6

Un homme trouvé mort dans un appartement d'Arkham !

Arkham. A la suite d'un appel anonyme, la police a découvert le corps sans vie de James Mulcahy, sans profession, dans son appartement situé au 21, South Sentinel Street, à Arkham. Les causes de la mort n'ont pas été divulguées.
Les agents ont également retrouvé nombre de biens dérobés, dont, d'après nos sources, une bonne partie provient du cambriolage survenu au domicile de M. et Mme Jeffries, sur Derby Street.
L'enquête sur M. Mulcahy a été suspendue dans l'attente des conclusions du médecin légiste. La police lance un appel à témoin, et recherche des personnes qui se trouvaient dans ce quartier hier entre 18 et 21 heures.
L'inspecteur Harrigan a indiqué sa satisfaction d'avoir résolu des affaires récentes de cambriolages, mais a également tenu à préciser que l'enquête sur le meurtre de James Mulcahy serait menée avec tout le sérieux nécessaire.

Aides de Jeu : Mary 4 - Article de l'Annonceur d'Arkham

Meurtre sauvage au Timbleton Arms !
La police craint un nouvel épisode de la guerre des gangs de trafiquants

Arkham. Le corps inanimé d'un homme d'une vingtaine d'années a été retrouvé hier après-midi au deuxième étage du Timbleton Arms. L'identité de la victime de ce meurtre n'a pas été révélée.
La direction de l'établissement a été alertée par des signes évidents d'effraction, et a fait appel à la police avant d'entrer.
L'inspecteur Harrigan, qui a été bien souvent à l'affiche ces dernières semaines, s'est abstenu de tout commentaire, sinon pour indiquer que la police souhaitait avant toute chose s'entretenir avec l'actuelle locataire des lieux, une certaine Mary Longman.
D'après des sources policières, la locataire n'est toutefois pas suspecte dans cette affaire, le meurtre ayant été d'évidence commis par un homme. Des rumeurs laissent à penser qu'il pourrait bien s'agir là d'une nouvelle étape de la guerre de territoire que se livrent les gangs de trafiquants d'alcool.

Aides de Jeu : Mary 7 - Article de l'Annonceur d'Arkham

Annonce de Fiançailles
Alan March & Annette Boyd

Caroline et Samuel Boyd sont heureux de vous annoncer les fiançailles de leur fille Annette avec M. Alan March d'Innsmouth en ce 13 Février 1895. Le mariage se tiendra en Août, à l'église épiscopale d'Arkham.

Aides de Jeu : Mary 5

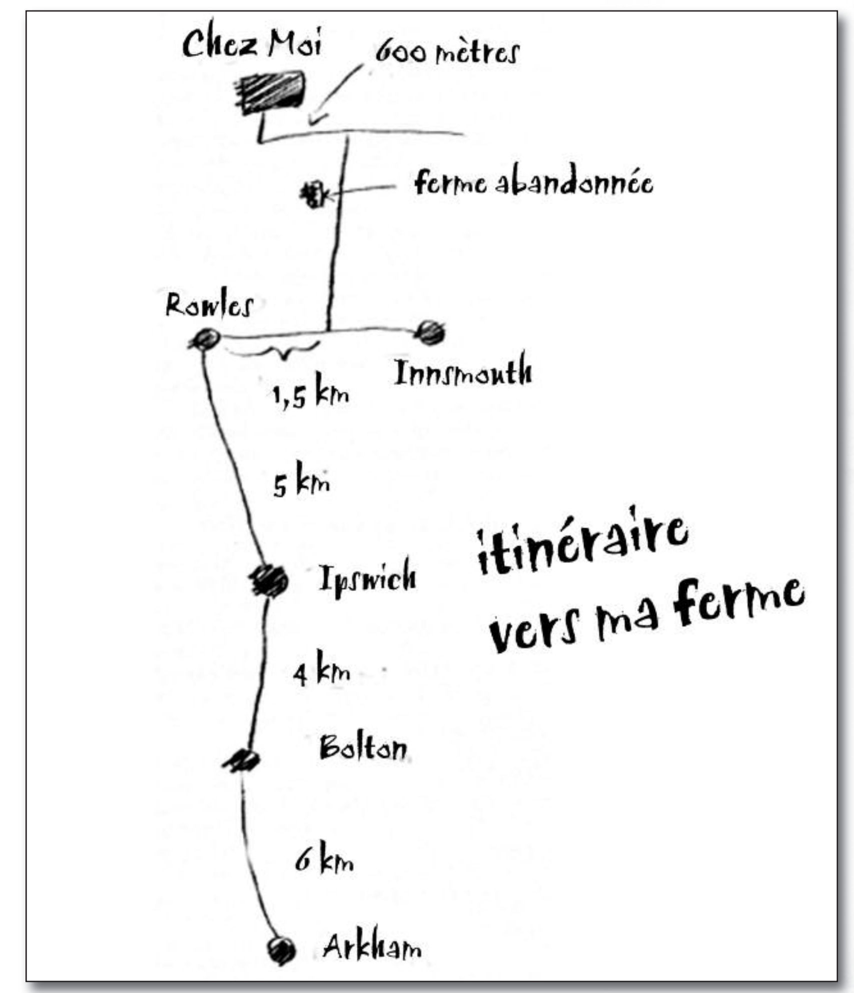
Cher ami,

Bien que plusieurs années se soient écoulées depuis notre dernier échange de lettres, j'espère que notre amitié reste aussi forte qu'elle l'a toujours été.
Des événements récents m'ont conduit à voir des choses qui ne devraient pas être vues par un homme raisonnable, et je suis certain que tout cela met ma vie en danger.
Je t'en prie, rejoins-moi dès que possible !
Au dos de cette lettre se trouve un plan qui indique où je me trouve, en passant par Rowley. Ne passe pas par Innsmouth !

Tu es mon seul espoir.

Willy Harsen

Aide de jeu : Vieille Connaissance 1



Aide de jeu : Vieille Connaissance 5

La déclaration de Willy Harsen

Quand j'ai été réformé, je suis rentré à ma ferme à Dunwich. J'croyais qu'j'allais travailler ma terre jusqu'à ma mort. Mais ces derniers années j'étais de moins en moins heureux là-bas. Y'a trois semaine j'ai... balancé tout ce que je possédais dans mon camion et j'ai démarré : je cherchais un endroit où je pourrais vivre. Le truc, c'est que j'ai pas fait attention au réservoir d'essence. J'ai eu du pot de trouver ce coin avant de tomber en panne. Avec ma jambe de bois, je risquais pas d'trouver l'envie de retourner à Rowley à pied pour trouver de l'essence, alors j'me suis dit qu'ici ce s'rait ma maison pour un bout de temps.

J'ai eu d'la chance d'avoir un voisin. Un gars qui s'appelle Casper. Il vit en bas d'la route, à l'Est. Il a vu mon camion et il est venu voir c'qui se passait. Il est vraiment sympa, il est allé me chercher de l'essence. J'ai décidé de rester ici et de cultiver un peu. Assez pour me nourrir et peut-être même un peu plus pour en vendre en ville. Casper m'a prévenu pour Innsmouth, disant de pas y aller et que c'est tous des consanguins là-bas. J'crois pas qu'ce soit une bonne chose ce genre de trucs, alors j'ai fait d'mon mieux pour rester loin d'la ville.

Jusqu'à la semaine dernière. J'avais besoin de provisions, mais comme il commençait à faire noir j'ai pas voulu aller à Rowley. Avec cette route qui tourne et qui serpente, et tous ces nids de poule, je peux conduire jusque là que de jour. La route d'Innsmouth est plus facile pour un borgne. Là-bas, j'ai fait mes courses à l'épicerie. Le temps que je sorte, le soleil s'était couché, et sur le chemin de la maison je me suis perdu. Avant de m'en rendre compte, je me retrouvais sur le port. Et c'est là que c'est arrivé.

J'allais pas à plus de quinze kilomètres à l'heure quand ce chien s'est jeté à travers la route. J'avais pas le temps de freiner, et j'ai été trop surpris pour m'écarter du chemin. Il a rebondi sur le devant de mon camion et a été éjecté dans le trottoir. Je me suis arrêté et j'ai reculé pour voir si je pouvais l'aider. Il était complètement immobile. J'ai pensé que je pouvais regarder s'il avait un collier, pour pouvoir m'excuser à son propriétaire.

Je l'ai attrapé par la jambe et je l'ai tiré derrière moi jusqu'à un lampadaire, pour pouvoir lire l'étiquette, si y'en avait une. Sa jambe était genre caoutchouteuse au toucher, mais j'ai juste pensé qu'il était malade et j'y ai pas fait attention. Une fois que j'ai été sous la lumière, je me suis retourné pour le regarder. C'est là que j'ai commencé à hurler.

Ça avait la forme et la taille d'un chien, mais la ressemblance s'arrêtait là. Son corps entier était vert et caoutchouteux, comme un têtard, et ses pattes se terminaient par des griffes palmées. Mais c'est sa tête et son museau qui m'ont fait crier. Ses yeux étaient plus larges que la normale, et sa bouche s'étirait d'une oreille à l'autre. Mais à part ça, j'vous le dit, c'était un visage humain ! Ça avait des oreilles comme nous, et un nez comme nous. Il avait même des cheveux coupés bien court et bien proprement sur la tête.

Je me suis rué dans mon camion. Mes cris ont attiré quelques habitants dehors. Dès qu'ils ont vu la chose ils ont couru jusqu'à elle, et je jure qu'ils ont essayé de l'aider ! Une des femmes qui étaient venues l'a pris dans ses bras et a commencé à pleurer quand elle a réalisé qu'il était mort. C'est là qu'ils ont regardé dans ma direction, et avec la lumière au-dessus d'eux je pouvais les voir comme il faut. Et ils avaient absolument tous ces yeux globuleux et cette bouche élargie, exactement comme la chose que j'avais heurtée.

Je suis rentré avec mon camion aussi vite que j'ai pu et je me suis préparé à un siège. Je me suis dit qu'ils viendraient me chercher pour avoir tué l'un des leurs, mais comme les jours passaient j'ai compris leur plan. Ils attendent que je me casse d'ici pour me prendre en embuscade dans les marais. C'est pour ça que je t'ai écrit. L'union fait la force, pas vrai ? J'veux dire, ils oseront rien me faire tant que toi et tes amis vous êtes avec moi. Une seule personne qui disparaît, ce serait pas suffisant pour attirer l'attention sur eux et leur ville. Mais tout un groupe ? Non, avec vous ici je suis en sécurité.

L'Histoire du Dr Bloom

« Je connais les autorités, ici, à Innsmouth, et je sais qu'ils ne lèveront pas le petit doigt. Je vis ici depuis près de quarante ans, et je sais comment fonctionne cette ville. J'ai également pratiqué la médecine pendant tout ce temps, et j'ai traité absolument tous les types de maladie que l'on peut attraper dans cette ville. Je n'avais jamais vu ce mal avant aujourd'hui, et je ne sais pas comment ils ont fait, mais je parierais que je sais qui a fait le coup.
Il y a quelques années, nous avons eu quelques problèmes en bas, au port. Trois pêcheurs qui vivaient là-bas sont morts. Le seul rapport entre ces hommes était le fait que, peu avant leur mort, ils avaient eu une prise de bec avec Harris Jakes ou Sandy Lanier, deux pêcheurs associés. Une fois, le duo fut accusé d'avoir troué un filet. Une autre, d'avoir volé de la bière. Peu importe la raison, quiconque croisait leur chemin semblait finir en cadavre. Les représentants de la loi ne s'en sont pas souciés. Quelques pêcheurs en moins signifiaient quelques soulards en moins à appréhender le lendemain.
Je n'ai aucune idée de la façon dont votre ami a pu rencontrer Jakes et Lanier, mais je pense qu'il a eu une engueulade avec eux. Ils vivent toujours en bas, près du port, dans le groupement de baraques où habitent les pêcheurs. Si vous voulez que quelque chose soit fait pour la mort de votre ami, je vous conseille d'aller vous-même leur rendre visite. »

Aide de jeu : Vieille Connaissance 3

(extrait du journal de Lanier)

Lanier et moi, on a rencontré l'abruti. Il est devenu pâle comme un linge. Il nous a menacé de répéter à l'Ordre ce qu'on avait dit. On s'est foutu de lui et on lui a dit de pas se gêner. Ça lui a cloué le bec.
Il est venu au port, aujourd'hui, et nous a donné un bifton de 10. Il s'est pas mal énervé quand on lui a dit qu'on en voulait un toutes les deux semaines, mais il finira par les cracher. C'est un trouillard fini, ça rend les choses faciles. L'Ordre peut bien le respecter pour ses livres et ses pouvoirs, mais en fait, il les dégoûte. Comme il nous dégoûte. Faire semblant d'être humain ! Il est indigne d'être un fils de Dagon. Cette nuit, Lanier et moi, on boira son argent !
Rawes n'a pas lâché l'argent ce matin. J'ai envoyé Smith chez lui avec un message pour lui flanquer la pétoche.

Aide de jeu : Vieille Connaissance 4

Ephraim Babson, Esq.

Le 29 Avril 1906

Mon cher neveu,

Mes jours ici sont comptés. J'ignore combien de temps encore je pourrai décider de rester parmi les hommes. Sa voix se fait de plus en plus forte, et m'appelle vers les profondeurs. Le rituel final approche.
Quand je serai parti, cet endroit sera tien. J'ai pris tous les arrangements légaux nécessaires au transfert de propriété, et je t'implore de revenir à tes racines. C'est ce que ton père aurait voulu: c'est là qu'est ta place. Suis la piste que j'ai tracée pour toi, Virgil, et accompagne au mieux ton fils pour qu'il Le serve à son tour. Quel Honneur ! Quelle Gloire !
Quand tu arriveras, souviens-toi bien d'une chose: sois extrêmement prudent avec ce que j'ai emprisonné, car il fait un serviteur peu docile qui cherchera à t'abuser. Si seulement j'avais pris au sérieux les conseils de l'Arabe ! Si tu parviens à apprendre de mes erreurs, le sacrifice n'aura pas été vain.
Bien à toi et au service du Maître

Ephraim

Aide de jeu : Innsmouth Connection 1

Très chère Moira,

Je nourris l'espoir de te voir un jour revendiquer certains héritages, dont je ne peux te révéler la nature exacte. A cette fin, je t'incite à découvrir tout ce que tu pourras sur ta famille et son histoire. J'avais espéré mener à bien cette enquête moi-même, mais ma santé vacillante m'a privée de ce rêve. Mon souhait est de te voir achever cette tâche et de découvrir nos relations avec Skivern Rock.

Ton père aimant,
Jonathan Brookes

Fin

Aide de Jeu : Lumière Occultée n°2

Cher Mrs Brookes,

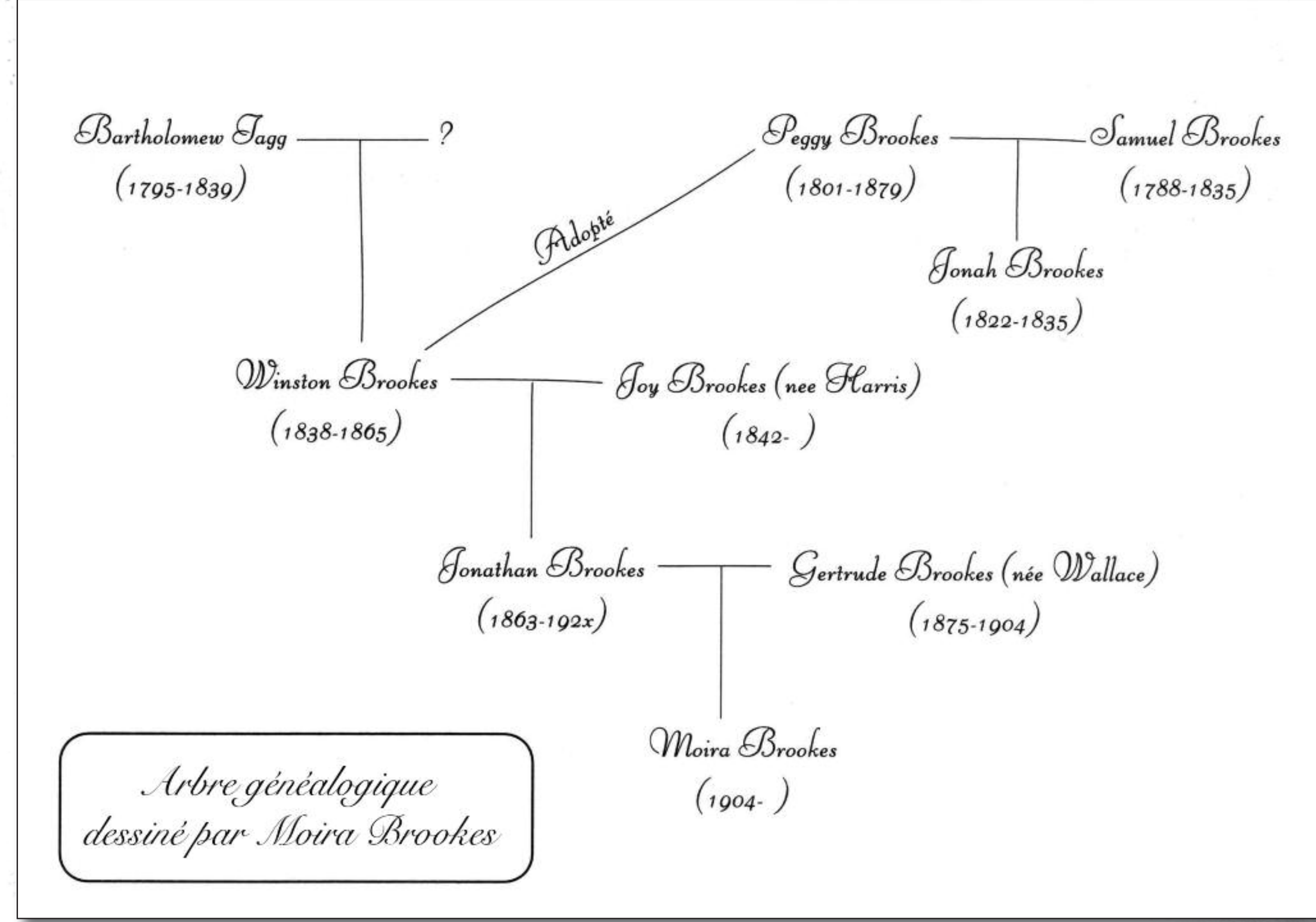
Je vous remercie d'avoir accepté si gentiment de devenir la tutrice de Winston. Celui-ci se trouve privé de la présence d'une mère, et je suis certain que votre amour sera payé de retour et qu'il saura apaiser la perte cruelle de votre mari et de votre fils qui vous a frappée il y a trois ans. L'argent que j'ai fourni permettra de veiller à son éducation et à votre confort. Je continuerai de récompenser vos efforts par d'autres envois dans les années à venir. Demain amènera plus de richesses mais fournir un foyer tendre à l'enfant ne peut attendre. Je vous confie également l'amulette ci-jointe. Elle n'a aucune valeur sinon sentimentale et je souhaite que Winston la garde. Je vous prie de bien vouloir témoigner à l'enfant toute la tendresse possible, et vous demande de faire en sorte que les péchés de son père ne rejaillissent pas sur son âme.

Bien à vous

Bartholomew Tagg

Phare de Skivern

Aide de Jeu : Lumière Occultée n°1



Aide de Jeu : Lumière Occultée n°3

1822 : Le phare est une grande responsabilité, mais ça me permet de profiter de la lumière du jour pour peindre. Hélas, mon compagnon est cet imbécile de Muir. C'est une plaie. Il regarde mes œuvres avec mépris, et tous ces actes semblent dictés par l'envie de m'agacer. Pourquoi ne me fiche-t-il pas la paix ? J'ai peur d'avoir mal choisi la façon de profiter de la solitude.

1822 : Cela fait quatre mois que nous n'avons pas échangé un mot. Il laisse des notes écrites quand c'est mon tour d'aller au bateau.

1824 : la corne de brume est en place. Un autre son pénible dans cet enfer perdu. Au moins Muir a-t-il du me parler quand nous l'avons réparée. En dépit de mon aversion pour lui, entendre sa voix fut bienvenu. Cela faisait trop longtemps que je n'avais pas entendu un son qui ne me remplisse de désespoir. La mer n'est jamais calme. Je quitterai cet endroit dès que possible.

1824 : J'ai entendu une voix de femme. Elle chantait pour moi ! Pas pour Muir. Non, son attention ne lui était pas destinée. Muir m'a parlé ce même jour, et sa voix était comme une roche qui éclate en comparaison. Je déteste ce timbre encore plus que son insolence. La corne de brume est encore en panne.

1824 : Je l'ai vue. J'ai presque cru que c'était un fantôme. C'est une beauté à la mode primitive. Sauvage comme la mer. Elle a posé la main sur moi et j'ai ressenti une joie extatique, mais elle a disparu avant que je ne reprenne mes esprits.

1824 : Je lui ai parlé. Elle me comprend. Elle déteste Muir autant que moi ! Elle veut me sauver de ma solitude comme elle veut que je la sauve de la sienne. Tout ce qu'elle veut, c'est que je cesse de réprimer les instincts que j'ai mis en sommeil depuis deux ans ! C'est ce que je ferai ce soir.

1824 : les autorités se sont contentées de mes explications, mais je l'ai jouée trop fine. Personne ne viendra plus sur l'île avec moi, et cependant je dois retourner à mon aimée.

1825 : Sedna m'a montré le monstre. Mon âme est secouée. Je ne peux en écrire plus.

1825 : Sedna a formulé une nouvelle requête. Que puis-je faire sinon obéir ? Elle veut que j'éteigne la lampe du phare et que la bête se nourrisse. Je ne comprends pas leur lien. Qu'est ce que cela signifie ?

1827 : de nouveau, j'ai été son complice. J'ai occulté la lumière pour treize âmes. Comment ne pas entendre leurs cris dans la tempête ? Les autorités vont poser des questions.

1828 : La chair n'était pas aussi répugnante que je croyais.

1831 : Seize sacrifiés. La bête m'a amené leur magot. Quel bien cela me fait-il ?

1835 : Vingt-huit noyés. L'un d'entre eux a réussi à nager jusqu'au Rocher. Je suis resté à la porte pendant que Sedna le trainait jusqu'à la mer. Son regard me hante.

1837 : Sedna est enceinte !

1838 : L'accouchement a été difficile. J'ai craint pour la vie de mon amour et de mon enfant. Ce n'est pas ce que je craignais. L'enfant est humain. Sedna est en colère contre lui. Je me suis enfui avec lui pendant qu'elle récupérait ses forces. J'ai réussi à héler un pêcheur qui m'a ramené au port. Sedna ne doit pas s'en prendre au bébé. Mon âme est perdue, mais je ne permettrai pas que mon enfant soit damné.

1838 : Winston est en sécurité avec la veuve Brookes. Averill fut compréhensif et amical. Il m'a enseigné sa magie et j'ai pu commencer à échafauder ma trahison. Je couche les détails sur le papier, de peur que j'en oublie certaines nuances. Mais l'autre façon est simple.

1838 : J'ai échoué. Elle a lu dans mes yeux et a su ce que je m'apprêtais à faire. Alors, ni le rituel ni la poudre ne l'ont affectée. Mes stratagèmes m'ont condamné. Elle est toujours vivante. Elle est juste dehors, en train de guider l'une de ses tempêtes. Sa rage se déchaine contre la porte. Sa puissance est immense. Je mérite mon sort. Que Dieu veille sur mon fils.

Aide de jeu : Lumière occultée n°4 - Journal de Tagg

DISPARITION D'UN COMMERCANT

Sans nouvelles du gérant d'une épicerie d'Innsmouth

Innsmouth. Brian Burnham, gérant de l'épicerie First National à Innsmouth, a été porté disparu hier par son employeur, le responsable régional Arthur Anderson d'Arkham. Celui-ci devait rencontrer Burnham, âgé de 18 ans, au magasin de la chaîne bien connue à 19h30, après la fermeture. Arrivé sur place, M. Anderson trouva les locaux déserts et le tiroir-caisse vide. Après s'être assuré de l'absence du jeune employé, il revint à Arkham et rapporta les faits à la police locale, qui en informa à son tour la police d'Etat du Massachussets. Les membres de cette dernière n'ont pour le moment fait aucun commentaire sur cette affaire.

Aide de Jeu Evasion n°1 : article de journal : Article de la Gazette d'Arkham

Un Militaire assassiné

Un officier de la Navy horriblement mutilé

Boston – C'est au petit matin que le corps du capitaine Baird, officier de la Navy basé à Boston, a été retrouvé dans son logement, situé au sein du casernement des forces armées. Le corps présentait de nombreuses traces de mutilations, et semble avoir été victime d'un acharnement bestial.
Les enquêteurs de la Navy ont indiqué posséder une piste sérieuse, mais se sont pour l'instant refusé à de plus amples commentaires.

Aide de jeu : Retour nn°1 - Article de journal

Un gérant de magasin accusé de cambriolage

Le suspect a pris la fuite à bord d'une voiture volée

Innsmouth. Le gérant de l'épicerie First National à Innsmouth, Brian Burnham, porté disparu il y a deux jours, est désormais le suspect N°1 dans deux affaires de cambriolages, concernant sa propre épicerie et un autre établissement d'Innsmouth. Burnham, âgé de 18 ans, aurait dévalisé l'épicerie dont il était le gérant avant de s'attaquer à un coffre-fort dans l'arrière-boutique d'une quincaillerie. Il serait reparti avec une somme d'argent dont le montant n'a pas été communiqué. Burnham est actuellement recherché par la police municipale d'Innsmouth et par la police de l'Etat du Massachussets.

D'après le chef de la police d'Innsmouth, Andrew Martin, le jeune homme pourrait avoir fui vers Boston. Les membres de la police de l'Etat n'ont pu donner plus de détails, se bornant à déclarer que le garçon est sous le coup d'un mandat d'arrêt. Certaines rumeurs laissent entendre que Burnham, qui habitait Arkham avant d'obtenir sa mutation, avait déjà eu affaire aux représentants de la loi avant cet incident. Tout cela reste à confirmer. Selon d'autres rumeurs, Burnham pourrait avoir une femme pour complice, mais les policiers d'Innsmouth ont démenti ce dernier point.

Ils ont rapporté aux policiers de l'Etat que Burnham avait quitté la ville à bord d'une voiture volée et que la dernière fois qu'il avait été vu, il se dirigeait vers le Sud.

Toute personne disposant d'informations qui pourraient permettre de retrouver Brian Burnham est priée de contacter rapidement la police de l'Etat du Massachussets.

Aide de Jeu Evasion n°2 : article de journal : Article de la Gazette d'Arkham

Accident Mortel sur la route de Newburyport

Le vagabond percuté trouve la mort

Arkham. C'est dans la nuit de lundi à mardi qu'un accident tragique a eu lieu sur la route reliant Newburyport à Arkham. Un homme, visiblement un vagabond, a été percuté par le véhicule de M. Pherson, un visiteur de commerce qui se rendait à Arkham pour affaires. La victime, transportée d'urgence au centre médical d'Arkham, est mort de ses blessures sans avoir eu le temps de dévoiler son identité. Les policiers ont auditionné Mr Pherson qui n'a pas été inquiété. Le vagabond, aux dires de la police, se déplaçait de façon incohérente et la responsabilité du chauffeur ne saurait être mise en cause. Le détective Harden a ajouté que la victime semblait souffrir d'une maladie dégénérative, qui pourrait expliquer son comportement.

Aide de jeu : Retour n°2 : article de journal de l'Avertisseur d'Arkham

CENTRE D'ACCUEUIL PSYCHIATRIQUE D'INNSMOUTH

FICHE d'ADMISSION DE PATIENT

Date d'admission date du raid + 8 mois Numéro d'Identification du Patient B 218

Nom du Patient William Murphy
Nom du tuteur légal
Adresse 12, Killigham Avenue
Ville Boston Etat Massachussets
Date de naissance ~~3 Janvier 1899~~
Médecin traitant ~~Dr Trelawnee~~

Diagnostic préliminaire
PATIENT RAID/ Paranoïa aiguë, violence, imagination débordante.
Névrose post-traumatique
Etat physique : normal + +

Evolution du cas
~~médic : Strantazopam 3mg, Tragizan 1 mg.~~
~~2 s : dégradation : pense que nous faisons partie d'un complot le visant..~~
6 s : Stat.
9 s : Stat. Refuse de parler aux médecins. Contention nécessaire.
12 s : amélioration.
~~15 s : am. Str 2mg, tra 1mg~~
~~17 s : am++ Str 1mg. ???~~
19 s : rémission.

Date de sortie date du scénario - 3 semaines.

La signature de ce document donne l'autorisation au Centre d'Accueil Psychiatrique d'Innsmouth de prodiguer au patient sus-nommé des soins et traitements adaptés aux désordres mentaux pathologiques. La signature de ce document exonère le centre d'accueil d'Innsmouth de sa responsabilité pour toutes les blessures ou accidents pouvant survenir dans le cadre du traitement. L'institution se réserve le droit de mettre fin au traitement et de confier le patient concerné à un autre organisme d'état ou à son tuteur légal.

Signature du Médecin-Chef

Trelawnee
Mackey

Signature du tuteur légal

CENTRE D'ACCUEIL MEDICAL GREEN, INNSMOUTH, MASSACHUSSETS

CENTRE D'ACCUEIL PSYCHIATRIQUE D'INNSMOUTH

FICHE d'ADMISSION DE PATIENT

Date d'admission date du raid + 9 mois Numéro d'Identification du Patient B 227

Nom du Patient Lucas D. Mackey
Nom du tuteur légal idem
Adresse 117, Covenant Lane
Ville Boston Etat Massachussets
Date de naissance ~~19 Mai 1884~~
Médecin traitant ~~Dr Trelawnee~~

Diagnostic préliminaire
PATIENT RAID/ Semble souffrir de tendances suicidaires pathologiques.
Névrose post-traumatique. Semble jouer un rôle pour cacher ses sentiments.
Etat physique: normal +

Evolution du cas
~~médic: Strantazopam 2mg, Lesothine.~~
3 s: état stationnaire.
6 s : nette amélioration, St 1mg
8 s: rémission spectaculaire.

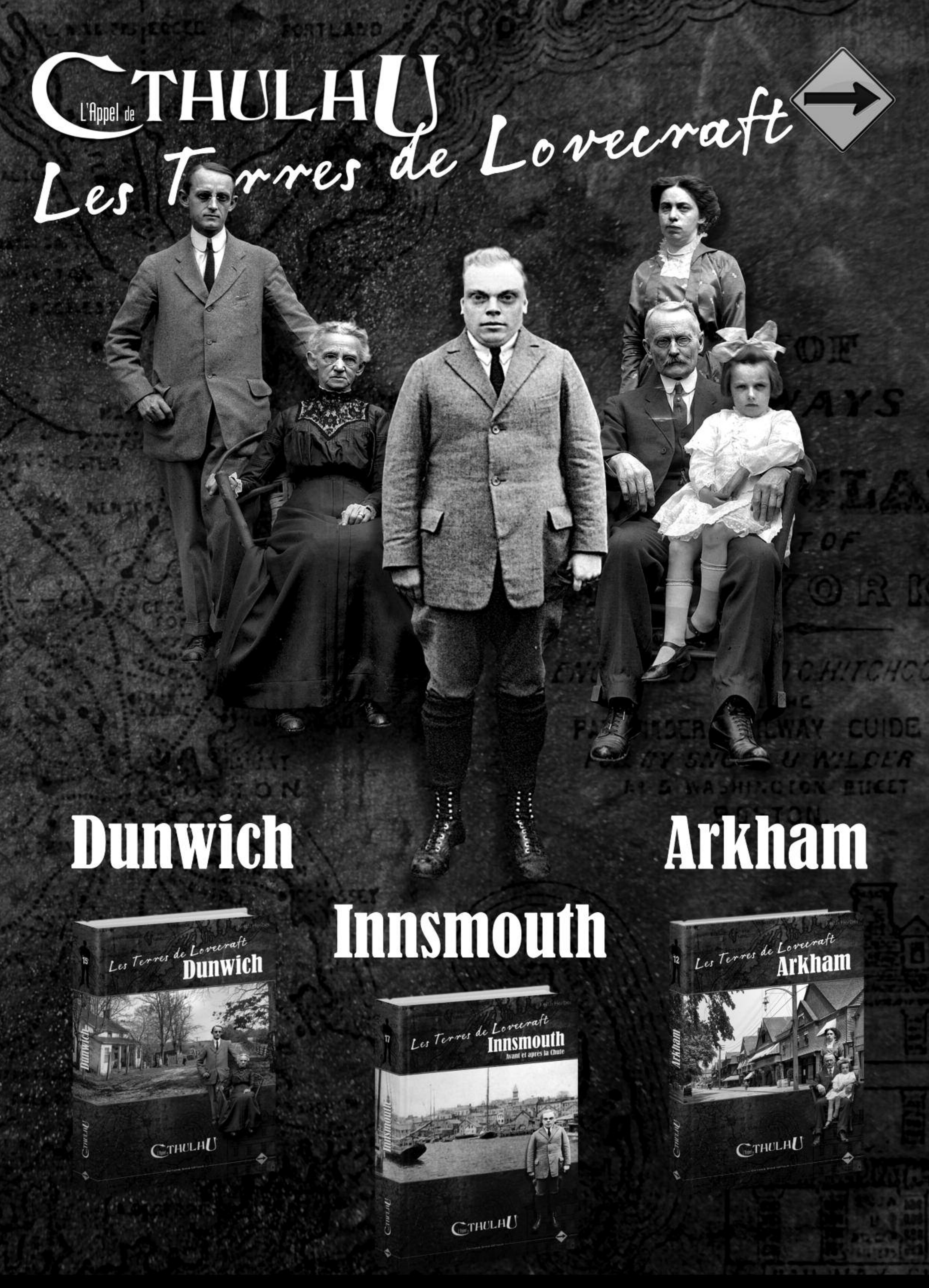
Date de sortie date du scénario - 2 semaines.

La signature de ce document donne l'autorisation au Centre d'Accueil Psychiatrique d'Innsmouth de prodiguer au patient sus-nommé des soins et traitements adaptés aux désordres mentaux pathologiques. La signature de ce document exonère le centre d'accueil d'Innsmouth de sa responsabilité pour toutes les blessures ou accidents pouvant survenir dans le cadre du traitement. L'institution se réserve le droit de mettre fin au traitement et de confier le patient concerné à un autre organisme d'état ou à son tuteur légal.

Signature du Médecin-Chef Signature du tuteur légal

Trelawnee Mackey

CENTRE D'ACCUEIL MEDICAL GREEN, INNSMOUTH, MASSACHUSSETS


L'Appel de
CTHULHU
Les Terres de Lovecraft
Dunwich
Arkham
Innsmouth
Les Terres de Lovecraft
Dunwich
Les Terres de Lovecraft
Innsmouth
Avant et après la Chute
Les Terres de Lovecraft
Arkham